



Universidad de Los Andes.
Dirección General de Cultura.
CATEDRA DE LA PAZ Y DERECHOS HUMANOS
“ MONS. OSCAR ARNULFO ROMERO ”



XX Encuentro Vacaciones Creativas 2007 **“XX Años jugando por la Paz”.**

I.- A manera de Presentación.

Desde el Lunes 06 hasta el Viernes 31 de Agosto 2007, realizaremos el XX Encuentro Vacaciones Creativas; que Cátedra de la Paz celebra desde 1988 en la comunidad de Los Curos, dando alternativas de recreación dirigida y sano esparcimiento para el periodo vacacional de niños, niñas y adolescentes; disminuyendo el tiempo de ocio que en la mayoría de los casos, por razones económicas y laborales, estos niños pasarían frente al televisor o en la calle sin la adecuada supervisión y acompañamiento de sus padres o familiares.

Así damos otro aporte para que en Los Curos promovamos una cultura de paz, aún al momento de recrearnos. Nuestro lema será: **“XX Años jugando por la Paz”** que se enmarca de las acciones emprendidas para este año, por la Cátedra de la Paz y Derechos Humanos “Mons. Oscar Arnulfo Romero”.

¿Qué queremos?

El Encuentro Vacaciones Creativas 2007, tiene por intención el desarrollo de un plan de trabajo recreativo y formativo para un adecuado manejo del periodo vacacional, contemplando el desarrollo de nuevos conocimientos, relaciones y destrezas; de acuerdo a la edad de los participantes.

Recreativo para que los niños encuentren y desarrollen su motivación anímica. El juego como factor de entretenimiento y disfrute del tiempo libre. Pero un juego orientado por los valores que estamos promocionando. Tenemos que dirigir el juego hacia la cooperación, el compartir y el trabajo en equipo.

Formativo porque haremos que los participantes encuentren que es posible, y agradable, crear un clima de confianza y convivencia sin necesidad de imponer la violencia. Un análisis básico y adecuado a la edad de los participantes, pero que les haga vivenciar el aprendizaje.

Aquí ambas situaciones son interdependientes; la recreación y la formación son importantes y por ello están entrelazadas. Cada momento de recreación será formativo, y cada actividad formativa debe procurarse alegre y dinámica.

Como en años anteriores, tendremos el apoyo de doce voluntarios italianos que viajan a Venezuela a prestar su apoyo y conocimientos a esta experiencia, en el marco de un turismo responsable y el intercambio intercultural.

¿Qué hacemos?

Se contemplan actividades diarias de preparación de los encuentros con los niños, una entrada colectiva, tema formativo, actividad manual de creatividad y actividades recreativas colectivas que impliquen promoción de valores: Tolerancia y aceptación; Cooperación y solidaridad; Paz y No Violencia.

Dos actividades permanentes marcarán el desarrollo del Plan. Primero: los encuentros vespertinos, en horario de 2 a 5:30 de la tarde; en los espacios de la escuela de la comunidad. Segundo: los paseos a sitios de interés social, cultural y recreativo; para el conocimiento de los niños y su adecuado disfrute.

Además habrá tres actividades festivas, que implican una concentración mayor, por el carácter emotivo que representan. El día de la inauguración del Plan Vacacional, la despedida de los voluntarios italianos y el acto de clausura del encuentro. Para todo esto tendremos como guía el Programa General, al que debemos recurrir inicialmente para preparar la actividad de cada día.

¿Cómo lo haremos?

Cada grupo de treinta niños dispondrá de un/a instructor/a responsable venezolano, dos o mas voluntarios/as italianos y un/a voluntario/a juvenil o mas.

Todos los responsables y voluntarios deberán tener habilidades y dominio de juegos, dinámicas, cantos y manejo de grupos. Se deberá tener un conocimiento básico en pedagogía infantil y recreación dirigida. Se contará con asistencia constante de un coordinador técnico y el equipo administrativo de Cátedra de la Paz para el desarrollo de lo planificado.

Se realizarán reuniones de seguimiento diarias y semanales para orientar permanentemente la acción. Se debe buscar rápida y consensuada solución a los inconvenientes que se puedan presentar. Este año queremos sistematizar y valorar la evaluación de los niños durante el desarrollo del Plan. Así la consulta a los participantes se debe hacer durante las jornadas de trabajo para ser llevada a los espacios de permanente retroalimentación.

Los/as instructores tienen una preparación previa mediante el curso de capacitación para responsables y voluntarios/as venezolanos. Los/as voluntarios/as italianos, además de la preparación previa en Italia, recibirán una capacitación durante su semana de integración, del 24 al 29 de julio 2006.

Tendremos un Manual de Orientaciones que sirva para planificar y ejecutar las acciones diarias. El manual será sencillo con los aportes necesarios para la consecución de los objetivos de cada encuentro, que sirva como guía para el desarrollo del programa, pero también permite la incorporación del conocimiento y creatividad de los instructores y participantes infantiles.

Por último es necesario recordar que los recursos que disponemos para la realización de esta gran actividad son producto del esfuerzo de instituciones y personas que han querido brindar a los niños y niñas esta posibilidad de disfrutar colectivamente sus vacaciones escolares. Entonces es responsabilidad de los instructores de Cátedra de la Paz hacer un uso efectivo y racional de los mismos; queremos promover la creatividad haciendo bajo el principio ecológico de “hacer más con menos”. También somos responsables con los recursos del planeta.

En definitiva, debemos hacer que los niños disfruten y utilicen cada esfuerzo contribuyendo a la promoción de un encuentro para que juguemos por la paz y no a la violencia.

Equipo Coordinador 2007

Walter Trejo Urquiola

Patricia Parra / Iris Yamilex de Salas

Gina Trejo Urquiola / Diana Lobo

Silvia Carena

Normas XX Encuentro Vacaciones Creativas 2007

El representante del niño/a que esta inscripto en el XX Encuentro Vacaciones Creativas desde el 06 al 31 de Agosto de 2006, acepta colaborar con la Cátedra de la Paz y Derechos Humanos "Mons. Oscar Arnulfo Romero" con las siguientes normas:

- 1.- Asistir con ropa cómoda todos los días señalados en el programa, acudiendo a la Escuela Básica Los Curos.
- 2.- El horario de trabajo es de 2 pm a 6 pm cuando no tengan paseos los niños y niñas participantes. Ver programación general.
- 3.- Los días de los paseos son notificados por escritos, pero siempre deben estar los niños en el Estacionamiento Iglesia Los Curos. Debe estar a las 8:30 am para la salida y regresando a las 4 pm. Debe llevar su almuerzo y agua, así como la colaboración para el traslado, en efectivo, por niño(a).
- 4.- Se recomienda no venir con prendas de oro (cadenas, etc.) ni prendas de vestir costosas (p.e. blusas, morrales, etc.). Debe portar siempre la franela del PLAN VACACIONAL.
- 5.- Se le solicitará materiales de reuso y recuperación en algunas actividades que debe traer al instructor(a). Los/as niños/as participantes deben traer la franela asignada a cada sesión de trabajo del Plan Vacacional, en buenas condiciones y higiene.
- 6.- Las actividades son exclusivamente para los niños(as) inscriptas en el PLAN VACACIONAL / 2007. No se permite ningún acompañante extra.
- 7.- Cualquier eventualidad, le agradecemos comunicarse con los instructores acreditados.
- 8.- Los niños y niñas deben colaborar con los instructores en las indicaciones señaladas para el mayor éxito del XX Encuentro Vacaciones Creativas 2007.

Para Mayor Información:

Cátedra de la Paz

Ave. Principal Frente a la Iglesia Corazón de María. Parte Media.

Los Curos – Mérida / Venezuela

Telefax: 0274- 2716868

Email: Catedradelapaz@cantv.net

Función y Tareas del Instructor Responsable de Grupo

Coordinar la actividad del grupo asignado, según la planificación y orientaciones dadas.

Asistir diaria y permanente al grupo de trabajo asignado en el lugar señalado en el horario.

Desarrollar las actividades propuestas en el Manual.

Animar, Recrear y Motivar el trabajo en el grupo asignado.

Responsable de preparar la participación del Grupo en las actividades celebrativas: Inicio, Despedida de Voluntarios Italianos, Cierre del Plan.

Responsable de preparar la actuación del Grupo de trabajo en las plenarias y actividades colectivas.

Llevar asistencia diaria de los participantes en la planilla respectiva.

Organizar la participación de los voluntarios/as.

Informar eventualidades que se presenten en el desarrollo de la acción al Coordinador Técnico.

Mantener contacto con padres y representantes para informarles sobre actividades y desarrollo del Plan.

Responsable de la recolección de las colaboraciones para el transporte, llenar la planilla, entregar los montos a la Coordinación Técnica.

Organizar distribución de la merienda en el Grupo de trabajo, priorizando los niños y niñas participantes. Los Instructores quedan al final de la cola de cada merienda.

Cuidar los materiales de trabajo del Grupo, así como hacer uso adecuado del mismo.

Preservar, cuidar y mantener higiénicamente el lugar de trabajo grupal y colectivamente. Los bienes prestados para el desarrollo del Plan Vacacional es responsabilidad de todos. Los daños causados por omisión, descuidos y eventualidades previamente controladas, son cubiertos por los instructores involucrados.

Registrar las actividades para el informe final con la cámara fotográfica.

Diligenciar ante cualquier eventualidad, las soluciones necesarias comunicándolas a la Coordinación Técnica.

MANUAL DE TRABAJO

Lunes: 06 de Agosto del 2007

Hora: 1:45pm (**Todos los Instructores**)

Lugar: Estacionamiento Liceo Rómulo Betancourt

Actividad: Desfile Inaugural

Inicio por Lugares:

- Pancarta catedra de la paz
- Bandera de Venezuela
- Grupo de 5 y 6 años
- Grupo Italia, Grecia, Japón, con sus Banderas
- Otro grupo con su Estandarte
- Grupo de 7 años
- Danzas Andinas y su Estandarte
- Grupo de 8 años
- Grupo de Estados Unidos y su Bandera
- Grupo de 9,10,11 y 12 años
- Grupo de Holanda y su Bandera

Iniciamos el recorrido desde el Liceo Rómulo Betancourt por la avenida Principal de la comunidad de los Curos y al llegar a la cancha techada de la Escuela Básica Los Curos formaremos un semi círculo en el mismo orden que bajamos y se dará inicio al programa de Inauguración e Instalación del Plan Vacacional a cargo del equipo coordinador.

Martes 07 de Agosto del 2007

Hora: 2pm a 6pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Pautas de Convivencia del Plan Vacacional

Contenido:

- Bienvenida a cargo del grupo de 5 y 6 años
- Canciones dinámicas o juegos
- Formación de subgrupos para trabajar
 1. bienvenida del plan
 2. entrega de franelas y material
 3. normas X grupo
 4. realizar la Pancarta
 5. entrega de autorizaciones e Información del paseo al Jardín Botánico de Mérida
 6. OJO pedirle a los niños 2 laminas de Foami
- Plenaria, Despedida.

Miércoles 08 de agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha Techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Parque Jardín Botánico Mérida

Contenido:

1. visita al lugar a cargo del guía y el Instructor responsable del grupo
2. ubicación, desayuno
3. acuerdos para hacer el recorrido

4. recorrido por el parque, haciendo paradas por senderos e ir tomando notas de las plantas, para la actividad de la tarde
5. almuerzo
6. actividad de subgrupos (creatividad del Instructor)
7. actividad General: Circuito Ecológico, estaciones
8. limpieza del lugar
9. despedida, retorno

Jueves 09 de Agosto del 2007

Hora: 2:00 a 6:00pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Derecho a la Interculturalidad

Participantes: Grecia, Japón, EEUU, Holanda, Italia, Venezuela

Contenido:

- Bienvenida a cargo del grupo de 7 años
- Reunión en subgrupo para trabajar
- Ubicación del país a trabajar
- Breve historia sobre el país
- Realizar un marcalibro por país
- Hacer una representación del país para darlo a conocer
- Realizar un pápelo grafo o cartulina escrita en esa lengua sobre un derecho de los niños
- Entrega de permiso e información sobre el paseo hacia la loma de los Ángeles
- Plenaria/ despedida

Viernes 10 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha Techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Loma de los Ángeles

Contenido:

1. ubicación del Lugar
2. desayuno y normas del lugar
3. trabajos individuales por grupo a cargo del Instructor
4. espacio libre los niños disfrutaran este espacio con juegos, esta bajo supervisión del Instructor
5. almuerzo
6. actividad general: Estaciones de la diversión (6)
7. limpieza del lugar
8. entrega de permisos e Información del paseo Parque ciudad de los Muchachos.

Lunes 13 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar: de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Parque Ciudad de los Muchachos

Contenido:

1. Ubicación / Desayuno
2. Acuerdos para el uso del parque
3. A divertirse, espacio bajo supervisión

4. almuerzo/ Descanso
5. gymkhana “Jugando nos Divertimos” (por estaciones)
6. A divertirse espacio libre bajo supervisión
7. Limpieza del lugar
8. Retorno /Despedida

Martes 14 de Agosto del 2007

Hora: 2:00 a 6:00pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Derecho a la Convivencia

Contenido:

1. Bienvenida a cargo del grupo de 8 años
2. Trabajar en subgrupos: ¿Qué es la convivencia? , ¿Por qué es Importante?
3. Elaborar un socio drama corto sobre la convivencia
4. Elaborar porta caramelo/ mensaje para Intercambiar entre los participantes del grupo
5. Entregar el permiso y Orientación para la Piscinada
6. Plenaria / Despedida

OJO: Llevar juegos de mesa, alguna actividad como plan B

Miércoles 15 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Piscinada

Contenido:

- Ubicación / Organización
- Acuerdos para el uso de la Piscina
- A divertirse
- Almuerzo
- A divertirse
- Limpieza del lugar
- Retorno y despedida

Jueves 16 de Agosto del 2007

Hora: 2:00 a 6:00pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Derecho a la Solidaridad

Contenido:

- Bienvenida a cargo del grupo de 9 años
- Trabajo en grupo: La Solidaridad
- Agilidad Manual: Prensa notas con una mano que dice ¡soy solidario!
- En Hojas pequeñas escribir ¿Por qué soy solidario?
- Entrega de permisos y orientación sobre el paseo parque chorros de milla
- Plenaria y Despedida

Viernes 17 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Parque Chorros de Milla

Contenido:

- Entrega de gorras Identificadas para los niños
- Acuerdos para el uso del parque
- Desayuno
- Recorrido Guiado
- Entrega de permisos para paseos

Lunes 20 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Conociendo el estadio Metropolitano

Contenido:

- Bienvenida y Organización
- Acuerdos para el uso de las Instalaciones conociendo nuestro estadio
- A divertirnos
- Almuerzo
- Actividades Deportivas
- Limpieza del Lugar
- Retorno / Despedida

Martes 21 de agosto del 2007

Hora: 2:00 a 6:00pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Derecho a la Creatividad

Contenido:

- Bienvenida a cargo del grupo de 10 años
- Trabajo por grupo a creatividad del Instructor
- Entrega de permisos para el paseo visita a los Bomberos y Parque la Marina
- Plenaria y Despedida

Miércoles 22 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Visita a los Bomberos

Tema: Derecho a ser Protegidos

Contenido:

- Bienvenida
- Acuerdos para la visita
- Visita guiada
- Traslado Parque la Marina
- Almuerzo
- Actividad grupal
- Limpieza del Lugar
- Retorno / Despedida

Jueves 23 de Agosto 2007

Hora: 2:00 a 6:00pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Derecho a la Paz

Contenido:

- Bienvenida a cargo del grupo de 11 y 12 años
- Trabajo en grupo "El Valor de la Paz"
- Agilidad Manual: Collar de la Paz
- El color de la Paz: Los niños pintaron una paloma de los colores que deseen y dirán el porque de ese valor
- Realizar por grupo un collage " Así reafirmamos la Paz"
- Entrega de Permisos e Información del paseo Visita a los Parques de la Avenida Urdaneta
- Plenaria / Despedida

Viernes 24 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Tema: Derecho a ser Protegidos

Contenido:

- Bienvenida mas acuerdos para el uso del parque
- Trabajo de grupo "Conociendo nuestros Parques"
- Buzón de sugerencias como los niños cuidamos nuestros parques para enviarlo al diario Frontera
- Almuerzo
- Trabajo de Grupos
- Actividad general "Juegos Cooperativos" OJO sin Pelotas
- Estaciones (6)
- Limpieza del lugar
- Entrega de permisos e Información sobre el Paseo Parque la Isla

Lunes 27 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Visita al Parque la Isla

Contenido:

- Bienvenida acuerdos para la visita al parque
- Organización del grupo de concentración
- A Jugar
- Almuerzo
- Actividades por grupo ¿Desde cuando conozco el parque? ¿Que cambios le han hecho?
- Sugerencias de un niño visitante para el buzón
- Rally de la Diversión (por estaciones)
- A Jugar
- Limpieza del Lugar
- Retorno y Despedida

Martes 28 de Agosto del 2007

Hora: 2:00 a 6:00pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Derecho del niño

Contenido:

- Bienvenida a cargo del grupo de 5, 6, 7, y 8 años
- Trabajar con los derechos y deberes de nuestros niños
- Agilidad manual a cargo del Instructor
- Verificar la actividad del cierre del día miércoles
- Plenaria / despedida

Miércoles 29 de Agosto del 2007

Hora: 2:00 a 6:00pm

Lugar: Escuela Básica Los Curos

Tema: Exposición de trabajos de los niños

Contenido:

- Bienvenida a cargo de los Instructores de 9, 10, 11y 12 años
- Presentación de la exposición de trabajos a los Padres y Representantes
- Clausura de la Actividad

Jueves 30 de Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Visita Parque ciudad de los niños

Contenido:

- Bienvenida, normativas del lugar
- Organización por grupo
- Jugando en el parque
- Almuerzo, Descanso
- Gymkhana
- Jugando en el parque
- Entrega de Permisos
- Retorno / Despedida

Viernes 31 Agosto del 2007

Hora: 8:00 a 4:00pm

Lugar de Concentración: Cancha techada de la Escuela Básica Los Curos

Paseo: Parque YOHAMA

Contenido:

- Bienvenida
- Normas para estar dentro del parque
- A jugar
- Almuerzo
- A divertirnos
- A jugar
- Entrega de recuerdos
- Despedida y Retorno

Guía de Agilidad Manual

Marca libros y Carpetas: utilizar cartulina o foami, realizar figuras y que el niño personalice su trabajo al ser orientado por el instructor.

Tarjetas de cartulina: u otro material que se quiera, que identifique al niño y transmita un mensaje.

Prensa notas: con un gancho de madera, realizar algún dibujo en cartón o foami y pegarlo en el gancho, personalizar, y colocar imán o cinta doble faz

Tapices: un dibujo colocando sobre una cartulina, todos los detalles, utilizar muchos colores, texturas etc.

Portarretratos: elaborados en cartón, paleta, foami, o cualquier otro material, decorar y personalizar.

Portalápices: con cajitas, rollos de papel sanitario, envases de refrescos, decorados al gusto

Papel artesanal prensado: en una bolsa plástica intercalar hojas de papel higiénico en goma diluida en agua humedecer entre capas luego utilizar el papel para tarjetas

Mascaras y antifaces: elaborar un patrón, cortar, armar detalles y luego forrar y decorar.

Delineando mis ideas: en un cartón o cartulina delinear con hilo y rellenar con pasta de papel

Pasta de papel: despedazar papel higiénico blanco humedecer un poco y agregar goma blanca, y amasar hasta que coloreamos como queremos

Títeres: buscar bolsas de papel o medias, decorar de acuerdo a lo que vamos a representar

Bingo familiar: cortar cartones como el bingo normal pero en vez de números vamos hacer el dibujo o el nombre de la familia, 1era columna intercambiar mama, hijo, abuelo, papa, tío y así sucesivamente, no puede repetirse ningún nombre a una misma tarjeta, en el diseño de una tarjeta en otra redonda o el diseño que queramos hacer con el sistema del reloj, señalamos una figura que deberán ir marcando, al completar líneas vertical, horizontal, diagonal y cuatro esquinas, gritara familia!!!!!!!!!!!!!!

Ludo familiar: dibujar en un cartón la forma del ludo con 5 colores y cada casa con 4 fichas (mama, papa, hijo, hija) con la ayuda del dado iran avanzando hasta reunir en casa a toda la familia.

Memo Familiar: fotocopiar laminas con objetos pares mama, papa, abuelo, abuela, hijo, hija que serán pegados sobre en un cartón pintado de un mismo color o cartulina doble faz de color, cortar en cuadros y pegar al formar las parejas, agarra las tarjetas (se puede utilizar para otro tema)

Puzzle de la Familia: pintar un dibujo de la familia, pegar sobre un cartón y recortar dándole formas regulares, que luego jugaran tratando de armar el dibujo

Dados por la paz: con cajas hacer dados gigantes, con una acción de Paz en cada lado que debe realizar el grupo, cuando caiga hacia arriba

Perinola compartida: punta de botellas de refresco y pelota hecha de papel, lanzando al aire y el grupo debe rescatarla y volverla a lanzar, así sucesivamente hasta trasladarla de un lugar a otro como un equipo

Voleibol playero: con sabanas y bombas de agua, simular el voleibol, lanzando la bomba de un grupo a otro

Manos compromisos de paz: dibujar manos con niño y dentro escribir un compromiso por la paz.

Delineando con goma: Hacer un dibujo con goma blanca y dejar secar, luego colorear.

La cuerda: haces un nudo a la cuerda y formas un gran círculo, trenzarla apoyándonos unos con otros, escoger un voluntariado o dos que pasaran por la cuerda de un lado al otro, contrario a su compañero por encima de la cuerda.

La liga: formar un gran círculo, un compañero con una liga terciada en forma de aro, tomarse todos de la mano y a la voz del instructor deben movilizar la cuerda por todos los integrantes sin soltarse.

El gusano: se forma una fila y a los integrantes le tapamos los ojos y el último será los ojos del gusano; por ejemplo tocara con su mano derecha para cruzar a la derecha de sus compañeros deben ir transmitiendo el mensaje hasta llegar a la cabeza, que ejecutara la orientación del grupo.

Rompecabezas: elaborar un dibujo, tema y romper en piezas, luego ir buscando las piezas al encontrarlas ir caminando y buscando las que concuerden la idea es que a medida que se va armando, el grupo camina completo.

Pescando en día revuelto: el animador prepara una cierta cantidad de figura de peces, con un clip un poco levantado, igualmente con un palito hará una caña de pescar, cada pez tendrá un dato sobre los derechos, el pescador hará los gestos sin pronunciar palabra, el grupo debe adivinar cual es el derecho.

Juegos Ecológicos

Conociendo el animal: con costales ir soltando ir saltando a un lugar allí el instructor le dará orientaciones sobre el animal a conversar el participante deberá adivinar o hacer lo que se pide para poder avanzar, hasta saber todo lo relacionado con el animal.

Cuento sobre la naturaleza: elaborar una narración sobre la naturaleza donde deje un mensaje y los niños gestualicen y se diviertan con la narración.

Dibujos: pedirle al niño que realice un dibujo concientizado sobre algún problema ambiental. Conjunto de animales: dividir los grupos en diferentes tipos de animales, colocarles un distintivo con dibujo o nombre, luego como director de orquesta forma el concierto (usar la creatividad).

Estaciones: conformar 5 estaciones con actividades distintas, ejemplo caracterizar un animal en peligro de extinción como (oso frontino, es decir pintarle los ojos a los niños, realizar orejas, etc.)

Cuando estuve en África: el animador de este juego, debe poseer buena imaginación, para ir inventando el relato de un viaje por el África, sin dejar notar titubeos en el relato que hago. El animador se coloca en el centro del círculo que han debido formar todos los participantes y todos ya cómodamente sentados, empieza su relato, advirtiéndoles que cada vez que el diga la expresión “en el África”, todos tendrán que levantarse e imitar los gestos que hace el animador como bostezar, rascarse la cabeza etc. Y cuando el animador se levante sin decir “en el África” todos deben permanecer sentados, pues los que se levanten tiene que salir del juego, el animador empieza el relato diciendo que cierta ocasión en uno de sus viajes, desembarco “en el África” todos se levantan e imitan los gestos del animador y cuando el se siente todos hacen lo mismo y así sucesivamente.

Cabritos de mi huerta: los jugadores agarrados de las manos, forman un círculo, uno de ellos hace de “cabrito” y se coloca y se coloca dentro del círculo empiezan a girar, diciendo al mismo tiempo “cabrito sal de mi huerta” a esto el cabrito responde “pero por donde?” si no encuentro la puerta, los que forman el círculo levantan los brazos y dicen “míralas” todas están abiertas cuando el cabrito trate de salir del círculo los jugadores bajan los brazos para

impedirle que el cabrito salga el jugador que lo deje salir para reemplazarlo o acompañarlo y continua el juego.

Gymkhanas

- trasladar objetos con cucharas
- vestirse y desvestirse con ropa
- formar una fila y una persona con un vaso de agua en su boca deberá colocarle deberá colocarle agua a cada vaso, distribuirla, luego vendrá el siguiente y pasaran a la siguiente estación quienes hallan logrado llenar los vasos.
- amarrarse por parejas de 3 pies y hacer competencias

Juegos para el encuentro con otros...

Edad: 8 años en adelante Objetivos: Animación.

Formar grupos AGRUPARSE

Material: ninguno

Lugar: cualquiera

Los participantes distribuidos libremente por el espacio de juego, el docente plantea la posibilidad de agruparse en base a un criterio: el color de las medias; el número de zapatos que calza cada uno; el mes en que cumplen años; la comida favorita; el color de los ojos; el signo del zodiaco, etc... Se alternan varias consignas seleccionadas en función de las características de los participantes...

Edad: 8 a 10 años Objetivos: Animación.

Formar grupos MANCHA CON GRUPOS

Material: un silbato

Lugar: amplio

Los participantes dispersos por el espacio de juego, uno es el mancha; el docente hace sonar su silbato cierto número de veces, (por ejemplo tres) ... todos tratan de agruparse en rondas de a tres; el mancha procura tocar a quien no se encuentre en ninguno de los grupos; suena nuevamente y así sucesivamente, el que es tocado ocupa el lugar del manchador ...

Edad: 6 - 7 años Objetivos: Animación. DE A DOS

Materiales: bolsitas

Lugar: amplio

Los participantes se agrupan de a dos y cada pareja con una bolsita. En cada grupo se ponen de acuerdo para desplazarse sosteniendo la bolsita con una parte de su cuerpo: por ejemplo, con la frente, con un pie, con la rodilla, con una oreja, etc. ... con un poco de práctica, quién puede desplazarse sosteniendo dos bolsitas a la vez?... por ejemplo con una bolsita en la rodilla y otra en el codo .

Edad: 6 - 7 años Objetivos: Animación.

Coordinación. AYUDA A TUS AMIGOS

Materiales: bolsitas

Lugar: amplio

Cada participante dispone de una bolsita que coloca sobre su cabeza y debe mantener en equilibrio; todos se desplazan por el espacio de juego, ensayando los movimientos que se les

ocurran ... si la bolsita se cae, queda "congelado", otro niño entonces, debe recoger la bolsita ayudando a su amigo a "descongelarse" y seguir jugando; por supuesto, cuando se agacha para levantar una bolsita, trata de que no se caiga la suya, de lo contrario, también queda "congelado" ...

Edad: 10 años en adelante Objetivo: Animación. LOS ROBOTS

Material: ninguno

Lugar: amplio

Los participantes se distribuyen en equipos de 6 a 8 integrantes y designan a un "ingeniero electrónico" por cada grupo. Cada equipo elige un sonido que lo identifique. A la señal de comienzo, cada robot se desplaza libremente por el espacio, pero siempre en línea recta, cuando alguien encuentra un obstáculo en su camino: una pared, un límite del espacio de juego, otro robot... se detiene y emite el sonido correspondiente para que el "ingeniero" de su equipo pueda cambiarlo de posición y seguir caminando hasta que otro obstáculo lo detenga en su recorrido...

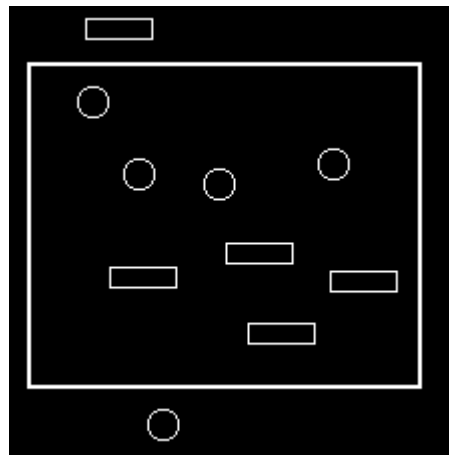
Edad: 10 años en adelante Objetivo: Animación. BASQUET BALDES

Materiales: una pelota, 2 baldes

Lugar: amplio, delimitado

Los participantes se dividen en dos equipos de 5 a 7 integrantes; cada equipo tiene un representante con un balde que puede desplazarse en su zona, sin entrar a la cancha. Los integrantes del equipo se pasan la pelota entre si, tratando de embocarla en su balde. El que tiene la pelota puede pasarla o tirar al balde, pero no se puede desplazar con ella, el otro equipo procura interceptar la pelota (sin contacto personal con el adversario) y embocarla en su balde. Cada vez que un jugador emboca la pelota convierte gol y tira un dado, si marca números impares, ese gol vale 1, 3 o 5 puntos a favor... si marca números pares... el gol vale 2, 4 o 6 puntos en contra...

Plano que puede dar más claridad la
La dinámica BASQUET BALDES



Edad: 10 años en adelante Objetivo: Animación. FUTBOL CIEGO

Materiales: una pelota, vendas

Lugar: amplio

Los participantes se dividen en dos equipos de 8 a 12 integrantes, que jugarán en parejas, tomados de la mano; uno de los dos, con los ojos tapados. Se juega un partido de fútbol con pelota de trapo, sin golero. Los goles pueden ser conquistados sólo por un jugador con los ojos tapados, dependiendo para ello, de la comunicación que pueda establecer con su compañero. Los equipos pueden integrarse con parejas mixtas, alternándose en el rol de ojos tapados.

Juegos para el encuentro con la naturaleza

Edad: 0 a 12 años

Revisión de conceptos relacionados con el entorno natural. OVEJAS Y JABALIES

Material: ninguno

Lugar: libre de obstáculos.

Los participantes se distribuyen en dos grupos: "ovejas" y "jabalíes" que se ubican en líneas, enfrentados, a unos 2 metros de distancia. Detrás de cada equipo y a unos 8 a 9 metros, estará el refugio de cada equipo. Quien dirige el juego dirá un concepto; si es verdadero, los jabalíes corren a las ovejas, si es falso, las ovejas persiguen a los jabalíes. En cada caso, los perseguidos procuran llegar a sus refugios antes de ser tocados. Algunos ejemplos de conceptos: "El árbol de hojas caducas conserva sus hojas durante el invierno". "Esta semilla es de eucalipto". "Esta hoja es de acacia".

Edad: 5 y 6 años

Objetivos: Observación, atención CACERIA DE COLORES

Material: Papel de colores

Lugar: con vegetación

Se distribuyen por el espacio de juego papelitos de colores, no más de 10 trocitos por cada color. Los participantes, individualmente o en pequeños grupos, salen a buscar los papelitos, procurando encontrarlos todos. Como segunda instancia, los participantes salen a encontrar los mismos colores en los elementos naturales del entorno en que se encuentran, invitando a los demás a observar lo que encuentran, sin sacarlo de su lugar. Puede preguntarse a los participantes, si los elementos naturales encontrados tienen además de color, olor.

Edad: 10 a 12 años

Objetivos: Relacionar elementos.

¡¡AUXILIO!!

Materiales: Papel y lápiz

Lugar: entorno natural

Los participantes se distribuyen en grupos de no más de seis integrantes. Quien dirige el juego, plantea un tema a cada grupo, que elaborará una lista de elementos relacionados con este tema; finalizado un plazo de tiempo establecido, los equipos plantean sus conclusiones que pueden servir de punto de partida para el análisis y discusión grupal. Alguno de los temas pueden ser, por ejemplo: elementos que contaminan el aire; elementos que contaminan el agua de ríos y arroyos; especies animales en vías de extinción en nuestro país; vegetación autóctona del país; posibles soluciones para cada caso mencionado, etc...

Edad: 8 A 10 años

Objetivos: creatividad, fantasía, recreación. ¡¡QUE ANIMAL!!

Material: ninguno

Lugar: piso de tierra o arena

Los participantes, organizados en equipos dibujarán en el piso, utilizando ramitas o piedras, un animal "raro" que tendrá algunas características especiales que serán indicadas por quien dirige el juego, como por ejemplo: pico para comer peces, ojos para ver de noche, oídos para escuchar desde lejos, piel para protegerse del frío, cuatro patas para correr velozmente, cuerpo grandote, color... etc... Como instancia posterior, puede armarse una historia para plantear las costumbres de cada uno de los animales, ejemplo: como se alimentan, como se comunican entre ellos, etc...

Edad: 5 a 7 años

Objetivo: Sensibilización, utilización de los sentidos. ¿CUAL ES TU ARBOL?

Material: ninguno

Lugar: arbolado

Los participantes organizados en parejas, uno de los dos con los ojos vendados; una vez que están listos, quien tiene los ojos vendados es conducido por su compañero en un paseo de unos 20 a 30 metros hasta algún árbol que parezca interesante para ayudarlo a explorarlo y sentir su individualidad con algunas sugerencias como por ejemplo: cómo es su corteza?... puedes abrazarlo con los dos brazos? será mas alto que tú?... etc. Después de un tiempo determinado, regresan al punto de partida, tal vez por un camino diferente al de ida, desde allí y sin la venda, tratará de encontrar "su árbol" ... luego pueden cambiar de roles y comentar sus experiencias.

Edad: 6 y 7 años

Objetivo: Imitación de sonidos y movimientos de los animales. ¡¡PAREJAS!!

Material: Tarjetas

Lugar: arbolado

Se preparan tarjetas, una para cada participante, escribiendo el nombre de un animal cada dos tarjetas, de manera que la variedad de animales será igual a la mitad de los jugadores. Se distribuye una tarjeta para cada niño y a una señal de comienzo, cada uno de ellos representará por medio de sonidos y movimientos característicos al animal indicado en su tarjeta. Pueden hacer todo el ruido que deseen pero no vale hablar: cada "animal" procurará reunirse con su pareja...

JUEGOS INTERCULTURALES

MATA (JUEGO DE PORTUGAL)

Materiales: una pelota blanda.

Reglas: Los jugadores se disponen en círculo y se pasan la pelota a la vez que van contando: 1, 2, 3..., hasta 5. La quinta persona que recibe la pelota trata de dar con ella a cualquiera de los otros que aprovecharán para escapar el intervalo desde que el 4º jugador suelta la pelota hasta que el 5º la recibe. Si la pelota lanzada impacta en alguien, ese jugador se elimina; en caso contrario, lo hace el que lanzó. El objetivo del juego es quedar el último.

Tipo de juego: Competitivo. Observación directa.

Fuente: Santarém, 29 de septiembre de 2000.

MATAMBULÚ (ETNIA HIMBA, ANGOLA & NAMIBIA)

Materiales: pelotas blandas y dos bates por jugador.

Reglas: Los jugadores se reparten formando equipos de uno a tres jugadores. Un equipo se defiende y el otro ataca, ambos equipos se disponen frente a frente separados una cierta distancia. Cada jugador del equipo que defiende lleva un bate en cada mano. El equipo atacante lanza pelotas blandas contra los jugadores del equipo defensor que se defienden esquivándolas o golpeándolas con sus bates. Cuando una pelota golpea el cuerpo de un jugador defensor, éste permanece en el suelo haciéndose el muerto. Cuando todos los jugadores han sido alcanzados, los dos equipos intercambian sus papeles.

Variante: Dos jugadores tratan de dar con la pelota a un tercero que se mueve entre ellos. El que le dé cambia su puesto con él.

Tipo de juego: No competitivo de cambio de rol.

Fuente: F. Giner: película documental "Los Himba".

PALO SECO (ESPAÑA)

Materiales: pelota blanda, bate y periódicos para marcar las bases.

Reglas: Un jugador se la queda y hace de lanzador. El resto se sitúan en cadena, tocándose. El último de la cadena toca un palo situado en el suelo. El primero de la cadena toma el bate y golpea la pelota lanzada por el que se la queda. Para ello tiene tres intentos. Si falla pasa a ayudar al que se la queda. Si acierta corre de base en base mientras el que se la queda recupera la pelota y toca con ella el palo depositado en el suelo; si en ese momento hay algún jugador fuera de las bases, dicho jugador se une al que se la queda. Cuando una persona recorre todas las bases se coloca al final de la cadena. El juego finaliza cuando no quedan personas para batear.

Tipo de juego: No competitivo de cambio de rol.

Fuente: T. Blanco: "Para jugar como jugábamos".

SEBAHÁ LAYUR (MARRUECOS)

Materiales: una zapatilla y siete piedras o latas.

Reglas: Se apilan las siete piedras a siete pasos de distancia de una línea trazada en el suelo. Los jugadores se dividen en dos equipos, uno será el atacante y el otro el defensor. El primer jugador del equipo atacante lanza el zapato desde la línea tratando de derribar, al menos, una de las piedras de la torre. Si no lo consigue lanza otro jugador de su equipo y así

sucesivamente hasta que todos hayan fallado. En este caso ambos grupos intercambian sus papeles.

Si un jugador del equipo atacante logra derribar algún taco de la torre, todos salen corriendo. El primer jugador atacante que se hace con el zapato grita: "¡Sbet!" ("¡Alto!") y todos se detienen, entonces lanza el zapato contra algún jugador del otro equipo, el cual no puede moverse. Si le da, ambos grupos intercambian sus papeles; en caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.

Tipo de juego: No competitivo de cambio de rol.

Fuente: J. Granda, R. Domínguez y S. El Quariachi: *"Juegos populares de la cultura bereber"*.

SEBA TIZRA (LIBANO)

Materiales: una pelota y varias latas.

Reglas: Se apilan las latas a siete pasos de distancia de una línea. Los jugadores se dividen en dos equipos, uno será el atacante y el otro el defensor. El primer jugador del equipo atacante lanza la pelota desde la línea tratando de derribar, al menos, una de las latas de la torre. Si no lo consigue lanza otro jugador de su equipo y así sucesivamente hasta que todos hayan fallado. En este caso ambos grupos intercambian sus papeles. Ahora bien, si un jugador del equipo atacante logra derribar alguna de las latas de la torre, el juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los jugadores del equipo defensor comienzan a pasarse la pelota tratando de dar a alguno de los jugadores del equipo atacante. No está permitido avanzar con la pelota, ni botarla. Todo jugador atacante que sea tocado por la pelota va a una zona muerta y espera la finalización de esta fase del juego.

- Los jugadores del equipo atacante tratan de volver a construir la torre, esto lo pueden hacer en una o en varias tentativas. Si lo logran salvan a todos sus compañeros y el juego se reinicia de la misma forma; en caso de que todos hayan sido enviados a la zona muerta el juego se reinicia con ambos grupos intercambiando sus papeles.

Tipo de juego: No competitivo de cambio de rol.

Fuente: M. Cotronea y S. Vitale: "Arancio, limone, mandarino. 36 giochi della tradizione infantile".

AJUTATUT (INDIOS INUIT / CANADA & ESTADOS UNIDOS)

Materiales: una pelota blanda.

Reglas: Los jugadores forman un círculo, de pie o de rodillas, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que la pelota vaya pasando de un jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. Lógicamente no está permitido agarrar la pelota en ningún momento. A veces los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo.

Tipo de juego: Cooperativo.

Fuente: T. Orilck: *"Juegos y deportes cooperativos"*.

TAKGRO (TAILANDIA)

Materiales: una pelota del tamaño de un balón de balonmano.

Reglas: Todos los jugadores se colocan de pie formando un círculo, normalmente un jugador ocupa el centro del mismo aunque no es imprescindible. El objetivo del grupo es mantener la pelota en el aire, tanto tiempo como puedan, golpeándola con cualquier parte de su cuerpo excepto sus brazos. Un mismo jugador puede golpear varias veces consecutivas la pelota.

Tipo de juego: Cooperativo.

Fuente: Observación directa. Escuela de Tai-ta-Nu, 20 de agosto de 1997.

CANCIONERO

VACA VIAJERA

Soy una vaca viajera...ya del campo me aburri...muuucho, muuucho he caminado...y aquí me quiero quedar...trabajando en el patio...puedo ser su jardinera...muuucho me gustan los pastos...que van creciendo aquí afuera...Si sacudo la cabeza...de un lado al otro lado...suenan muy afinado.

Dando Cuerda a mi oreja...mucho les puedo contar...si me tiran de la cola...muuucho me voy a enojar...Vaquita viajera.

VACA INTELIGENTE

Mi vaca es muy inteligente...le estoy enseñando a hablar...repite todo lo que digo...se los voy a demostrar...Hay un gato que se acerca...a arañar siempre mi puerta...para que yo lo deje entrar...ras, ras, ras...A la noche y madrugada...me maúlla en mi ventana...miau, miau, miau...Cuando salgo a la hacer...él me espera allí afuera...y empieza a ronronear...ron, ron, ron. Hasta que sale mi perro...muy celoso a correrlo...y no deja de cacharse...gua, gua, gua.

LOS CHIMICHIMITOS

Los chimichimitos estaban bailando en coro, corito, tamboré (bis)...que baile la negra tamboré, que baile el negrito tamboré...(se agregan otros personajes como el indio, el flaco, etc.)

EN LA GRANJA

En la granja de mi tío, ia, ia, o...hay 10 vacas que hacen muu, ia, ia, o...una vaca aquí, una vaca allá, un muuu aquí, un muuu allá, ia, ia, o...(se agregan otros animales como gatos, perros, caballos, etc.)

MI AMIGO / A

Mi amigo /a ____ ha entrado en el baile, que la baile, que la baile... y si no lo baila tendrá un castigo malo que lo saquen, que lo saquen...(busca a alguien), salga usted que lo quiero ver bailar, bailar, bailar, en este baile déjenlo solo, solo, solito, en este baile del meneadito...

YO CONOZCO

Yo conozco un par de enanitos...que tienen su ritmo al bailar (bis)...mueve, mueve su cuerpecito de una manera muy singular...(se van agregando otras características y se hacen los gestos)

BAILE DEL CALENTAMIENTO

Este es el baile del calentamiento que lo baila todo el campamento (bis)...con las palmas, plas, plas...con los pies, pum, pum,...(bis)...este es el baile del calentamiento que lo baila todo el campamento (bis)...con un silbido, fifiuu...más fuerte, fifiuuu...riendo, ja,ja,ja...riendo ja, ja, ja...un silbido, fifiuuu...con los pies, pum, pum...con las palmas, plas, plas.

PONTE LAS PILAS

Ponte las pilas, ponte las pilas achantao, ponte las pilas...

APLAUDAN

Aplaudan, aplaudan, aplaudan sin parar y quien no aplauda está muerto de verdad... Aja te pillé...Si no estás muerto aplaude otra vez...(agregar reír, gritar, etc.)

LA POLLA

Laaa polla, la polla con una pata, la polla con las dos patas, la polla con las alitas, la polla con la colita, la polla da media vuelta y escoge a otra pollita.

CANCIÓN

En el plan vacacional todos venimos a disfrutar, y compartir con amigos para formar un mundo nuevo con los demás.

EPO DE TAQUITO EH! (BIS)

Epo de tía, ta epo, que tuqui, tuqui epo que tuqui, tuqui, eh!

LA GENTE DEL SABOR

Esta gente que tiene sabor (2v)...Esta la gente que tiene algo que tiene algo, que tiene algo, que tiene sabor (bis)...La mano adentro, la mano afuera, las dos con tembladeras...Un pie afuera un pie adentro, bailando todo el cuerpo...El cuerpo afuera, el cuerpo adentro, moviendo el esqueleto...Brinquito adentro, brinquito afuera, cruzando la frontera...Un hombro afuera, un hombro adentro, bailando sin tormentos...Cabeza adentro, cabeza afuera, le da la gritadera...Rodilla afuera, rodilla dentro, a agachas yo me muevo.

TODO EL MUNDO EN ESTE ENCUENTRO

A bailar, a bailar, todo el mundo a bailar...A brincar, a brincar, todo el mundo a brincar...A correr, a correr, todo el mundo a correr...A gritar, a gritar, todo el mundo a gritar.

AQUÍ ESTÁN LOS NIÑOS

Aquí está el grupo de...a, e, i, o, u...Y las niñas a,...Y los niños u,...Nos vamos a presentar a...Y nos damos la bienvenida a, e, i, o, u.

EL CONEJO

Desde el techo de mi casa,...A lo lejos vi venir,...Un conejo que saltaba,...Y temblaba de pavor,...Y decía: ay ábreme...Que me mata el cazador...Bienvenido mi conejo (bis)

CUANDO UN AMIGO BAILA

Cuando un amigo biala, biala, baila (bis)...Pies, pies, pies (bis)...De esta manera se incluyen todas las partes del cuerpo...

ABRÁCENSE

Abrácense, Abrácense, Hurí, Hurí, Hurí...Abrácense, cariño, cariño, hurí, hurí, hurí...Abrácense.

EN EL PLAN VACACIONAL

En el plan vacacional de la Cátedra de la Paz...venimos a cantar, a jugar y a disfrutar...Y tendremos libertad, jugaremos por la paz y ...estando siempre unidos nuestro mundo cambiará.

EL GRAN DUQUE JUAN

El gran Duque Juan tenía un perfil...subía la montaña y volvía a bajar...Así como subes tu...Así como bajo yo...y en la mitad del camino...ni subes tu ni bajo yo.

PALO PALO

Palo, palo, palo, palo, palito palo, e eee, palo palito palo e (bis...Palo e palo e palo eee palo e (bis).

ATENCIÓN

Atención...concentración...llamada por celular...yo llamo xxxxxx

LA RANA

Arriba mamá rana...Arriba papá rana...arriba los sapitos...Pachín, pachín, pachín...para pachín, pachin, pachín.

LA GRANJA DE MI TÍA

En la granja de mi tía ia, ia, o...cuántos perros tía tenía ia, ia, o al perro gua...perro, gua, gua, gua, gua (bis)

OH ALELE

Oh alele...Alele Chi catonga...Ambassa ambassa ambassa...Oh ale baloa baloe.

JÁLAME LA PITA

Jálame la pita ta, ta...pita tata,...pita ta, ta. (bis...No me la jales más, he!

SI TODOS TRABAJAMOS

Y si todos trabajamos unidos...Unidas y si todos trabajamos...que bueno será tu obra es mi obra...nuestra obra es de todos...y si todos trabajamos que bueno será.

YO TENGO UN BUS

Yo tengo un bus chiquirracca...Chiquirracca, chicabún, ok...Muy bien, otra vez, pero en inglés (bis)

L' ARCA DI NOE

Ci son due coccodrilli ed un orango tango...Due piccoli serpentiel aquila reale...Il gatto, il topo, L'elefante...Non manca piú nessuno...Solo non si vedono i due unicorni...
Un di noe'nella foresta ando...E tutti gli animali volle intorno a se...“il signore si e' arrabbiato il diluvio mandera”...Voi non avete colpa io vi salveró.

LA VACCA DA LATTE

Mi piacerebbe wau essere una vacca...da latte, wau, e fare tanta cacca...passeggiare, wau, wau¿ nella prateria...in compagnia del toro geremia...e goder con lui di tutta la natura...sapendo che lui ama solo me...parappappa, parapparappa Vacca¿...Parappappa,, Parapparappa Cacca¿...Parappappa, Parapparappa natura¿...Parappa tie¿ lui anma solo me¿

LA MUCCA TIBETANA

La mucca tibetana...col suo vestito blue ...si atteggia da gran dama...e fa dubi...dubi, dubi...adubibi duuu...e scende alla sorgente...e fa glu glu...la mucca tibetana...che fa dubi...dubi dubi...adubibiduuu...e quando vien la ser a...chiude gli occhioni blu...la mucca tibetana...che fa dubi...adubibiduuu

Il toro tibetano...col suo vestito blu...si atteggia da gran duca...e fa dubi...dubi dubi...adubibiduu...e scende alla sorgente...e fa glu glu...il toro tibetano...che fa dubi...dubi

dubi...adubibiduuu...e quando vien la será...chiude gli occhioni blu...il toro tibetano...che fa dubi...dubi dubi...adubibiduuu

ALELE CHICATONGA

Oh alele!...alele chi catonga...ambassa,ambassa, ambassa...oh ale baloa baloe!

LA CANZONE DELLA FELICITÀ

Se sei triste e ti manca l'allegria.. scacciare puoi la malinconia.. vieni con me ti insegnerò.. la canzone della felicità..

Bo bom, bom bom

Sbatti le ali muovi le antenne dammi le tue zampine.. vola di qua e vola di lá.. la canzone della felicità..

ALLA CACCIA DEL LEON (tradotta)

Y nos fuimos a la caza del León.. iiahoo!

RIT:

singhi ya ya, yuppi yuppi ya

singhi ya ya, yuppi yuppi ya

singhi ya ya, yuppi ya ya, yuppi yuppi ya ya, yuppi yuppi ya

Nuestro barco está ya listo para ir.. BOO,BOO

Los amigos han venido a saludar.. CIAO,CIAO

Ya estamos en la selva Ecuatorial.. BRR,BRR

No tan lejos esta durmiendo un león.. RONF,RONF

Tengo miedo no lo vamos a despertar.. PSS,PSS

Compañero casi casi yo me voy.. GOOD BYE

ANIMADOR

Si te sientes como animador, entonces saca tu mano y extiéndela a tu amigo más cercano.

Si te sientes como animador, entonces saca tu pie y camina con tu amigo y den un paso y peguen un brinco.

Si te sientes como animador, entonces estira tus brazos y abarca a los que puedas a los que están aquí gozando.

Si te sientes como animador, entonces abre tus ojos y guíñaselo al vecino y estíraselo como un chino.

Si te sientes como animador entonces estira tus labios y lánzale un beso grande que le llegue aquí a la calle.

Si te sientes como animador, entonces grita soy feliz y únete a la cadena.

LA GENTE DEL SABOR

Esta la gente que tiene sabor 2v

Esta la gente que tiene algo que tiene algo, que tiene algo, que tiene sabor. Bis

La mano adentro, la mano afuera, las dos con tembladeras...

Un pie afuera un pie adentro bailando todo el cuerpo.

El cuerpo afuera, el cuerpo adentro, moviendo el esqueleto...

Brinquito adentro, brinquito afuera, cruzando la frontera...

Un hombro afuera, un hombro adentro, bailando sin tormentos...

Cabeza adentro, cabeza afuera, le da la gritadera...

Rodilla afuera, rodilla adentro, a agachas yo me muevo.

VENEZUELA

Llevo en tu luz y tu aroma en mi piel, y el cuatro en el corazón,
Llevo en mi sangre el espuma del mar, y tu horizonte en mis ojos, no envidio el vuelo y el nido al turpial, soy como el viento en la miel, Amo al caribe como una mujer soy así que voy hacer, soy desierto, tierra y volcán y al andar dejo mi estela y el rumor del llano en una canción que me desvela. La mujer que quiero tiene que ser corazón, fuego y espuela con la piel tostada como una flor de Venezuela. En tus paisajes y suelo me iré por esos mundos de Dios y tus recuerdos al atardecer me harán mas corto el camino Entre tus playas quedo mi niñez teniendo al viento y al sol y esa nostalgia que sube mi voz sin querer se hizo Canción. De los montes quiero la Inmensidad y del río la acuarela y de ti los hijos que sembraras nuevas estrellas. Y si un día tengo que naufragar y el tifón rompe mis velas enterrad mi cuerpo cerca del mar en Venezuela.

YO SOLO QUIERO

Yo solo quiero tener hogar,
Yo solo quiero tener escuela,
Quiero amigos siempre felices,
Que jueguen juntos con alegría.
Quiero que siempre estén muy tranquilos.
Quiero conocer lo que tú ya sabes,
Para enseñarte lo que yo se (Bis)
También te enseño lo que tú puedes
Cuidar que nunca te haga daño, aprende cuales son tus derechos
Y nunca sedas ante un abuso.
Ahora ya pedes tu valorarte
Y no dejar de que de ti abusen

YO TENGO UN BUS

Yo tengo un bus chiquirracá
Chiquirracá chicabun ok
Muy bien otra vez pero en inglés .
(Bis)

VIVAN LOS NIÑOS

Vivan los niños los hay donde quieran que van, vivan las niñas donde podamos estar y con las niñas y con las niñas en cada pueblo o ciudad defenderemos los derechos sobre todo el de igualdad y cantaremos jugaremos alegremente alegre vamos andar y los derechos que nos niegan los vamos a conquistar.

Sonreiremos abrazaremos el nuevo gran despertar, y los derechos son de todos los tenemos que alcanzar (BIS)

ANOTACIONES

FICHA TECNICA

Esta publicación es editada por la Asociación Civil Cátedra de la Paz y Derechos Humanos
"Mons. Oscar Arnulfo Romero"

Rif J-30018535-4

Apdo Postal Nro 836 Mérida 5101. Venezuela.

Telefax: 0058-0274-2716868

Email: catedradelapaz@cantv.net

Sitio Web: www.catedradelapaz.org.ve

Coordinador General

Ptgo Walter Trejo Urquiola

Recopilación, Selección y Redacción de Textos:

Ptgo Walter Trejo Urquiola, Patricia Parra, Yamilex de Salas, Juan Quintero, Mauro Bragagna

Revisión Pedagógica:

Ptgo Walter Trejo Urquiola

Lic. Julio Parra

Responsables de la edición 2007.

Patricia Parra, Yamilex de Salas, Silvia Carena, Gina Trejo Urquiola y Diana Lobo.

Idea Matriz:

Proyecto Juguemos por la Paz, Programa Niños y Niñas para la Paz.

Prediseño Gráfico:

CIBERPAZ Cátedra de la Paz.

Diseño Gráfico & Reproducción:

CIBERPAZ Cátedra de la Paz & TIPs Fotocopias.

Agradecimientos:

A todos los niños y las niñas, así como a los y las instructores, promotores e italianos/as de los años anteriores, pero sobretodo, a los niños y las niñas, así como a los y las instructores y promotores, así como los y las amigos/as italianas que han sido motivados por el CISV para apoyar y realizar el XX ENCUENTRO VACACIONES CREATIVAS.

Walter Trejo Urquiola

Mérida. 30 de julio 2007.

