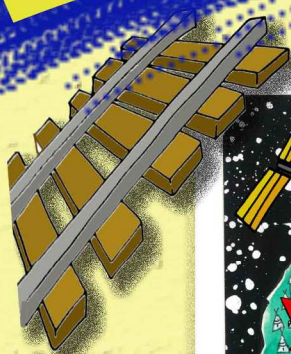


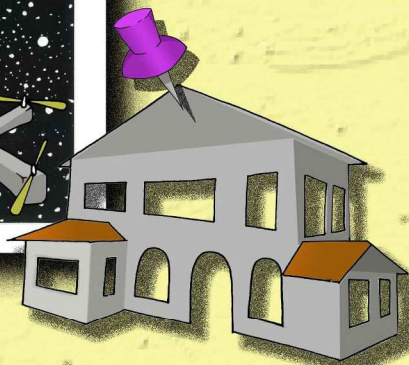
Campamento Sherpa

Julio 2020

LA ALDEA GLOBAL



Navaleno
- Soria -



Chic@s de 6 a 18 años

Cachitos nacidos en 14/13/12
Navegantes nacidos en 11/10/09/08
Robin Hood nacidos en 07/06/05
Pioneros nacidos en 04/03/02

Semanal o quincenal

1ª Semana	2ªSemana	3ª Semana	4ª Semana
5 - 11 Julio	12 - 18 Julio	19 - 25 Julio	26 - 1 Agosto

1ª Quincena

2ª Quincena



Campamento Sherpa

Con la llegada del verano se presenta la cita del Campamento. Una cita con la vida en la naturaleza, las tiendas de campaña, los amigos conocidos y los amigos nuevos..., y con actividades de muy diversos tipos para "aprender divirtiéndose" y "divertirse aprendiendo".

La intención de cada Campa Sherpa es:

JUGAR:

Mucho y a muchas cosas.

VIVIR EN GRUPO:

Para practicar la tolerancia.

REIR Y CANTAR:

Lo más que se pueda.

APAÑÁRSELAS POR SI MISMO:

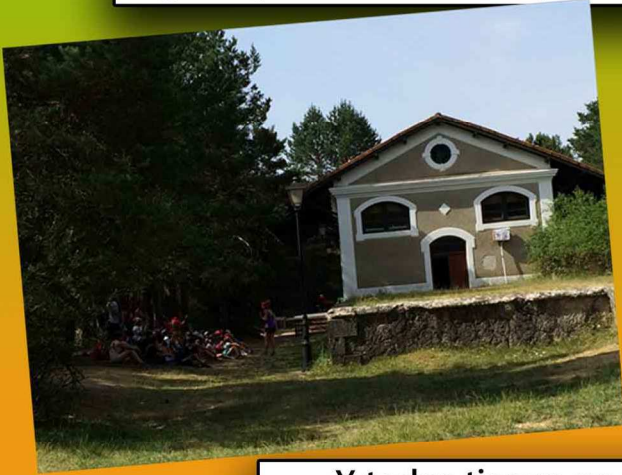
Desenvolverse sin la familia, sin lo familiar

DAR RIENDA SUELTA A LA IMAGINACIÓN:

Para interesarse lo más posible por la vida.



La vida en el Campa Sherpa se organiza como una Aldea peculiar. Sus nombres, lugares y costumbres son producto de la fantasía y de otras aventuras ya vividas.



Y todos tienen un objetivo en común: ofrecernos su hospitalidad.

Nos organizamos así:

Los acampados que viven en la misma habitación forman una **CHOZA**,

Un conjunto de chozas forma un **CLARO**.

Claro de Cachitos:

Chic@s de 6 a 8 años.

Claro de Navegantes:

Chic@s de 9 a 10 y de 11 a 12 años.

Claro de Robin Hood:

Chic@s de 13 a 15 años.

Claro de Pioneros:

Chic@s de 16 a 18 años.

Cada grupo tiene sus propias señas de identidad:

Costumbres particulares, "**ritos y gritos**".

Costumbres y tradiciones del Campa **Sherpa**

La vida en esta **Aldea** tiene características muy particulares. Las fiestas, los nombres de las instalaciones, el horario, las asambleas y sus representantes... etc, son tradiciones que nos ayudan cada año a vivir esa experiencia **feliz** que proponemos como objetivo.



En esta Aldea encontrarás:

El CONSEJO de la Aldea:

La asamblea del Campamento.
Donde comentar, debatir,
felicitar, criticar y proponer.

Y ADEMÁS

- Horario y Calendario propios.
- Hora de las Musas: talleres. Hay varios para escoger. Puedes ser nombrado Artesano.
- Periódico local: La Cotorra.
- Programa de radio: La Rusca.
- Posada de la tortuga.
- Nido del Cuco.
- Quincuatriás.
- Bosquimanos.
- Banco de la Aldea, y su moneda: Euro-Cachublo.
- Actividades de autogobierno.
- Hiper-Hinfra.
- Y: Alcalde Mineros, Cartero (Miguel Strogoff), Posaderos, Aguadores, ...

Actividades

Cada año proponemos las ACTIVIDADES propias de un **Campamento Sherpa**:

- Juegos de mensajes.
- Cine de verano.
- Deportes.
- Construcciones de madera.
- Rastreos.
- Teatro.
- Cuenta-Cuentos.
- Juegos de orientación.
- Museos.
- Filmar películas.
- Técnicas de aire libre: tirolina, rappel, pasarelas, ...
- Cuaderno de campo.
- Concursos culturales.
- Gynkana de los sentidos.
- Senderismo y vivaqueo.
- Juegos acuáticos.
- Juegos de rol.
- Veladas.
- Expresión plástica, pintura, modelado, confección de disfraces, esculturas, con elementos de la naturaleza, arquitecturas imaginarias, estampar camisetas.



Participando en estas actividades (y otras que se propongan y entre todos aceptemos), queremos hacer de cada Campamento una experiencia **feliz**, de aprendizaje divertido.

Todas las actividades de adaptan siempre a la edad y **experiencia** de los acampados.

Campamento Sherpa



Campamento la Aldea Global

El planeta Tierra es hoy en día un conjunto de grandes ciudades al lado de poblados aún desconocidos y grandes distancias acortadas por las nuevas comunicaciones.

Humanistas y científicos denominan a este mundo **LA ALDEA GLOBAL**. Una gran Aldea de habitantes diversos que han de mirar juntos a objetivos comunes.

La propuesta del Campa de este verano es echar un vistazo a esta gran **Aldea**, a este mundo-puzzle en el que hemos de convivir.

Es una invitación a conocer cómo son las ciudades modernas y también cómo viven los **bosquimanos**. A participar en el **Carnaval de Brasil**, a subirnos en el tren **Transiberiano** o a visitar la **Ópera de Sidney**. Y también acercarnos a la neurociencia y a las propuestas de internet; y al acelerador de partículas, los drones, los viajes espaciales, ...life in **Mars**



El Programa **La Aldea Global** es una invitación a la tolerancia: a tener presente que realmente somos iguales y somos diferentes; y que las diferencias unen más que separan. Porque en este mundo, tan variado y a la vez tan interconectado, el bienestar de cada un@ depende del de tod@s.

En las siguientes páginas encontrarás algunas de las actividades del **Campa la Aldea Global**. No están todas; faltan, como siempre, algunas de las que tú propongas y entre tod@s decidamos hacer también.

ACTIVIDADES DE TODO EL CAMPA

Asamblea. ONU. La Organización de las Naciones Unidas traslada su sede y se instala en el Consejo de la Aldea con la idea de reunir a todos los "estados miembros" que conforman el Campa Sherpa. Una buena ocasión para vernos las caras y comentar nuestras experiencias como "Ciudadan@s del Mundo". Entre los asistentes: Miguel Strogoff, Mowgli, Huckleberry Finn...

Juego Cooperativo. S XXI. "...Aquí, la estación espacial... hemos divisado pequeños satélites orbitando alrededor del Campa... será necesario el uso del acelerador de partículas...transporten un dron con cámara y lo visualizaremos en nuestras pantallas... hay que averiguar el porqué de tanto movimiento...". Ciencia y comunicación se unen con la cooperación formando un trío apasionante.

Veladas. Exposición Universal (EXPO). El pabellón Sherpa enciende sus focos para mostrar, de muchas y diferentes maneras, la diversidad cultural que existe en el Mundo. Coreografías, recreaciones, incluso chistes, pueden servirnos para dar a conocer, de una forma divertida, culturas y pueblos. Si no quieres esperar en la cola, reserva ya tu entrada.

GyMkana. La Re-Vuelta al Mundo. Un circuito lleno de sorpresas donde podrás encontrar un esquimal en pleno desierto del Sahara o un grupo de masáis en algún rascacielos de la isla de Manhattan. Pruebas de habilidad, ingenio y mucha originalidad para completar un recorrido por el "Planeta Imaginario".

Fiesta. World Music. La música como lenguaje simbólico y universal. Una cena especial donde distintos estilos musicales nos acompañarán durante parte de la noche. Canciones para ser bailadas, cantadas, escuchadas o, simplemente, como música de fondo mientras charlamos y jugamos.

Actividades de Cachit@s

Figuras Katchinas. Artes plásticas. Las tribus indias del Suroeste de Estados Unidos elaboran con elementos naturales pequeñas figuras utilizadas para educar a los niños acerca de las cosas de la vida. Decorar parte del Claro, manufacturar amuletos, moldear objetos...Entre tod@s, o sólo con el artista que llevamos dentro.

Bosquimanos. Juegos de grupo. Localizar mongongos, desplazarte con sigilo y no ahuyentar a los antílopes, comunicarte mediante chasquidos o fabricar tus propias herramientas. Jugar a ser nómadas por la sabana africana requiere de una serie de destrezas que los Bosquimanos están dispuestos a enseñarte de una forma original.

Teatro Negro de Praga. Espectáculo. Un escenario diferente a lo habitual, teniendo como focos la luz de las linternas. Historias para ser contadas y representadas. Con marionetas o con nuestro propio cuerpo; con danzas o con mímica. Todo es válido en este fantástico juego de luces y sombras.

El transiberiano. Vivaqueo. Aprovecharemos las antiguas vías del tren para aventurarnos en el pinar y disfrutar de un trayecto con paradas en lugares mágicos del bosque. La última estación del itinerario tiene como techo un cielo pagado de estrellas.

Actividades de Navegantes



Ikebana. Artes plásticas. Este arreglo floral minimalista nacido en Japón puede servir de inspiración para realizar nuestras propias creaciones en la naturaleza. Observa lo que te rodea y elige los materiales que el pinar te ofrece: Una hoja de helecho, un trozo de corteza, bayas del muérdago... Tu obra artística puede formar parte del paisaje.

Zocos de Marruecos. Gymkana. Transitar por las callejuelas de la Medina sin rumbo fijo puede convertirse en un laberinto sin salida. Para que no te den "Las mil y una noches" practica el arte del regateo y tacha de tu lista los objetos adquiridos. De momento, te faltan una alfombra voladora y una lámpara mágica...

Clavadistas. Piscina. Desde Acapulco llegan estas personas en bañador y toalla en mano; nos acompañarán y nos darán a conocer, entre un baño de masas, trucos a la hora de zambullirse en el agua. A cambio, les podemos enseñar lo divertido que puede resultar deslizarse por un tobogán acuático...

Boomerang. Concurso. Todo un "lanzamiento" de preguntas que pueden retornar al equipo que las formula si no se contestan antes de que suene el didgeridoo. Conseguir el mayor número de hojas de eucaliptus, ser canguro y saltar de un equipo a otro, o mantenerte firme como un baobab en tus respuestas, son algunas de sus reglas.



Torre Eiffel. Tirolina. Aunque no será necesario subir sus 1665 escalones, sí que tendremos que ir paso a paso hasta llegar a una de sus plataformas. Una vez disfrutemos de las vistas, montaremos en el ascensor que se desplazará por uno de los muchos cables de acero que la componen

Gran Muralla China. Rastreo. Pequeños grupos con farolillos desfilan mientras siguen las indicaciones de los caracteres chinos que van encontrando... El emperador Ya Lot Shé ha escrito unos mensajes algo especiales; descifrarlos nos harán saber un poco más de esta construcción. ¿Sabes si se puede ver desde el Espacio?

Rio Nilo. Juegos de grupo. Dos compañías navieras compiten por hacerse con el monopolio del transporte de mercancías entre las ciudades de El Cairo y Alejandría.... Demuestra tu pericia en el arte de la navegación y guía bien tus embarcaciones si quieres llegar a buen puerto antes de que te "hundán la flota".

Amazonia. Vivaqueo. Considerada como "el pulmón de la Tierra". Esta gran selva tropical nos invita a explorarla. Escuchar el canto del tucán, vislumbrar el delfín rosado o pasar una noche en un poblado Yanomani, son algunas de sus propuestas.

Actividades de Robin Hoods

Totems. Artes plásticas. Diseñar y elaborar esculturas reutilizando todo tipo de materiales. Podrás distribuirlas por todo el campamento y, si quieres, darles alguna utilidad (puntos de reunión, buzón de correos,..) O simplemente como elemento decorativo, para alegrarnos la vista.

Legoland. Juegos de grupo. Si todas las piezas encajan y hemos conseguido montar la figura que nos han asignado, significará que algún otro grupo anda buscando las piezas que les faltan. Por lo tanto, la estrategia y el trabajo serán una sola pieza. Atención que ya empieza. Qué de PIEZAS!!

Los Andes. Vivaqueo. Divisar la silueta del cóndor y seguir la trayectoria de su vuelo te servirá de guía para atravesar esta cordillera. Durante el recorrido abre bien los ojos; según cuentan, entre sus valles, a soma una montaña con los Colores del Arcoíris...

Opera de Sidney. Concurso.

Nos adentramos en esta espectacular construcción con el propósito de dar la nota y aprovechar su acústica para hacernos oír. Afina bien el oído y acierta las melodías que se tararean, transcribe letras de canciones en play back y adivina quién es el personaje de la escena musical sólo viendo su sombra... Pruebas musicales en vivo y en directo.

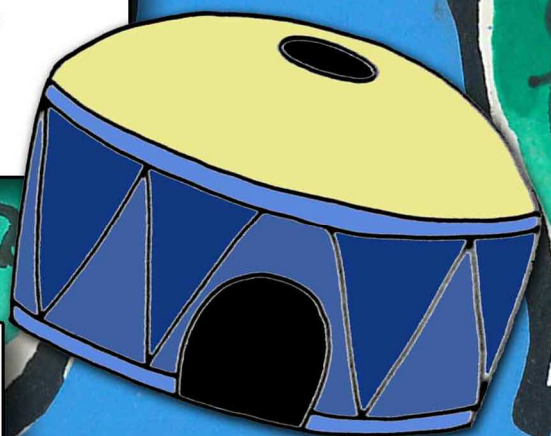
Actividades de Pioner@s

Carnaval de Brasil. Artes plásticas. "...que la vida es un carnaval..."
Elabora tu propio disfraz, fabrica un instrumento de percusión y desplázate a ritmo de batucada hasta llegar al SHambódromo de la estación. Allí, el resto de los claros os esperan y, al grito de saaamba!, dar comienzo al desfile.

Yurta. Construcciones. Nómadas mongoles os ayudarán a seleccionar las herramientas adecuadas y las mejores maderas con el fin de construir un "asentamiento pionero" en algún lugar apartado. Ambientarlo y establecer sus normas ya será una labor exclusivamente vuestra.

Ayers Rock. Rastreo nocturno. Llegado el ocaso, las laderas del monte Ululú se tiñen de rojo brillante... Y poco a poco, a medida que avanza la noche, con el aullido de los dingos, siluetas humanas aparecen por arte de magia. Son los aborígenes. Se han reunido a los pies de su montaña sagrada con un objetivo: protegerla.

National Geographic. Raids. Tal vez necesites más oxígeno de lo habitual para hacer cumbre en algún "ochomil" del Himalaya, o pilotar un trineo tirado por perros para llegar a la base científica del Polo Sur, o interpretar correctamente los mapas para dar con las Fuentes del Nilo...Destinos conocidos, trayectos por conocer.



Equipo Personal

**ES MUY IMPORTANTE QUE CADA
ACAMPADO SEPA LO QUE LLEVA.**

**CUANDO SEA NECESARIO,
POR EDAD O INEXPERIENCIA,
HACED JUNTOS LA MOCHILA
PADRES E HIJOS.**

Mochila

Aislante

Saco de dormir

Manta

Calzado: zapatos fuertes, playeras y chancas.

Bañador. Gorra

Crema protectora

Toalla. Útiles de aseo

Anorak. Jerseys

Ropa mínima: pantalones cortos y largos, camisetas, ropa interior, calcetines.

Plato, cubiertos y vaso de aluminio

Chandal(s). Linterna

Cantimplora

Libreta, estuche

Tarjeta sanitaria

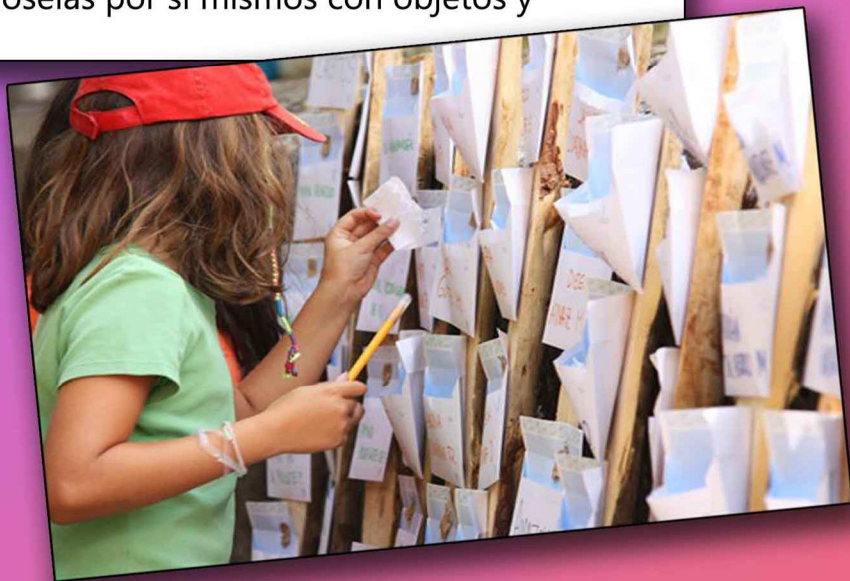
Y puedes incluir lo que la experiencia campamental te aconseje: camiseta para pintar, cámara de fotos, radio pequeña, instrumento musical, libro para la biblioteca....



A los Padres

Recordamos a los padres que el objetivo central del campamento es que resulte una experiencia educativa feliz para vuestros hijos. Trata de conseguir que cada participante encuentre en el **Campa** un ámbito donde "crecer", donde hacerse un poco más mayor en el contacto con otros y en aprendizajes diversos.

Se vive en una **comunidad** muy particular; en una situación diferente a la escolar o la familiar, con sus dificultades propias; en la naturaleza, sin grandes comodidades, en grupo, con mayores y pequeños, arreglándoselas por sí mismos con objetos y situaciones no acostumbradas.



El Campa se presenta así como una oportunidad donde aprender a tomar decisiones particulares, apañarse con "sus cosas" (objetos personales y comunes), respetar las condiciones de vida en grupo (tolerar, respetar y utilizar la palabra), aprender nuevas canciones y juegos; y **reír, soñar, disfrutar**, ... Estos son los objetivos que el Campa persigue cada año en cada uno de sus participantes.



Comunicadnos todo lo que consideréis de interés cara a su estancia. Igualmente os pedimos que no visitéis el campamento fuera del primer y último día. El riesgo es interferir un ritmo dispuesto para y por los participantes.

Y para escribir, la dirección es:

Campamento SHERPA
42149-NAVALENO (Soria)

Como cada año, gracias de antemano por permitirnos colaborar en la educación de vuestros hijos. Y gracias por vuestra confianza y apoyo.

CUOTAS E INSCRIPCIONES

CUOTAS

Para participar en el Campa:

Precio Campamento 1 semana : 245 € .

Si van herman@s : 235 € cada un@

Precio Campamento 2 semanas: 440 € .

Si van herman@s : 420 € cada un@

.- Reserva de plaza: 50 € por participante y semana
Y la matrícula restante: a pagar en el mes de junio

1-Reservar la plaza:

Por correo electrónico:

actividadessherpa@hotmail.es

O por teléfono 676340391

Y una vez confirmada la PLAZA:

2-Enviar:

Hoja de Inscripción, Justificante bancario de reserva de Plaza.

Preferiblemente enviar por correo electrónico:

actividadessherpa@hotmail.es

O por correo postal: SHERPA

C/ Nicolás Castellanos 11-1º 34001-Palencia

Los ingresos de la cuota se hacen en el nº de cuenta:

ES94 2103 2401 1300 3324 7952

Titular. Campamento Sherpa

Unicaja. C/Mayor 9. Palencia

INCORPORACION. VIAJE.

La incorporación al Campa se hace de forma individual.

Con este horario:

-Comienzo de Turno (Domingo)

De 11 a 18 Horas

-Final de Turno (Sábado)

De 11 a 14 Horas.

Los padres que llevéis a vuestros hijos podréis conocer el lugar donde viviremos y el equipo de Sherpas que estará con los chicos.

También podremos comentar aquellos aspectos que consideréis de interés cara a su participación.

Los que necesiten que se les facilite el viaje, consultadlo en secretaria.





HOJA DE INSCRIPCIÓN



Nombre y apellido del acampado/a

Fecha de Nacimiento Curso que estudia

Dirección

Código Postal Ciudad Teléfono

Nº de hermanos (incluyéndole) Lugar que ocupa

Nombre y apellidos del padre/madre o tutor

email

Solicita participar en el

☐ 1º Turno-- 5 - 11 de Julio / ☐ 2º Turno-- 12 -18 de Julio // ☐ 3º Turno-- 19 - 25 de Julio / ☐ 4º Turno-- 26 - 1 de Agosto
(Marcar con una X el Turno elegido)

Del Campamento Sherpa 2020 a celebrar en NAVELENO (Soria)

☐ Acepto las condiciones generales de la participación en el Campamento que de conformidad con la ley de protección de datos figuran en la Web actividadessherpa.es

EL ACAMPADO

AUTORIZO (Padre/madre o Tutor/Tutora)

FICHA DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Campamentos Sherpa en los que ha participado.....

Otras actividades de tiempo libre

Señale orientaciones de interés al Equipo Sherpa acerca de su hijo/a:

Carácter

¿ Va con herman@ o amig@s?

¿Motivos de la inscripción?

Dificultades concretas

Hábitos alimenticios e higiénicos

Datos de salud

Otras observaciones

**.- OBLIGACIONES DE LAS PARTES.-**

Obligaciones del cliente: Realizar el pago de las cantidades para la reserva o el pago de la actividad en las fechas establecidas. Facilitar datos y documentación necesarios, comprometiéndose además a su veracidad. Los documentos solicitados son: Ficha de inscripción con autorización firmada por madre, padre, representantes, tutores; foto del participante; en caso de alergias o enfermedades: copia del correspondiente informe médico; tarjeta sanitaria.

Actividades de Tiempo libre SHERPA está obligado a: Actuar conforme a la más estricta ética profesional, controlando el buen funcionamiento del programa adjunto a cada campamento. Desarrollar las actividades previstas y prestar los servicios de alojamiento y manutención conforme a lo detallado en los Programas de Actividades presentados.

.- CONDICIONES CAMPAMENTOS

1.- Inscripción y condiciones de pago: El participante deberá contactar telefónicamente o por correo electrónico a fin de comprobar que existen plazas disponibles en el campamento y turno escogido. Una vez confirmada por cualquiera de esas vías la existencia de plaza deberá de enviar escaneada la hoja inscripción debidamente cumplimentada y abonar la cantidad inicial establecida para que la reserva de plaza sea firme. El resto hasta el total debe de abonarse antes de la fecha de inicio prevista. Una vez confirmada la plaza, el participante enviará por correo electrónico o por correo postal la siguiente documentación: Ficha Original firmada por Padres o Tutores + Foto carné de participante+ Resguardo bancario

2.- Precio: El precio incluye aquellos servicios que se indican en el programa.

3. Cancelación por parte del participante: En cualquier momento antes de la fecha de comienzo, el participante podrá desistir de la realización de la actividad contratada, teniendo derecho a la devolución de los importes a excepción del importe de la reserva de plaza. No existirá derecho de reembolso alguno a favor del participante en los siguientes supuestos: .- Cuando el participante no se presente en el lugar y hora previstos para el inicio de la misma. .- Cuando una vez iniciada la actividad contratada el participante la abandone voluntariamente o desista del disfrute de alguno de los servicios previstos.

4- Modificación de Servicios antes y durante el desarrollo de la actividad. Actividades de tiempo libre Sherpa se reserva el derecho de anular o modificar, parcial o totalmente, el Campamento, actividad o programa, con la obligación de notificar por escrito de forma inmediata el cambio al receptor de dicha actividad, o padres o tutores, en caso de tratarse de un menor, ofreciéndole un programa equivalente o la devolución total del importe hasta el momento.

5- Obligaciones del Participante: El participante tiene el deber de observar las normas usuales de comportamiento durante el desarrollo del programa. Quedan expresamente prohibidas las faltas de disciplina, el consumo de drogas, bebidas alcohólicas, fumar o cualquier falta de respeto o conducta que perjudique el normal desarrollo de la actividad. La infracción grave de estos deberes faculta a Actividades de Tiempo libre Sherpa, a la cancelación de las prestaciones acordadas sin derecho a reembolso alguno para el participante que será expulsado y devuelto a su domicilio corriendo a su cargo los gastos que se deriven de dicha expulsión.

6.- Uso del teléfono y teléfono de contacto y urgencias. El participante y/o su representante en caso de que éste sea menor acepta el siguiente régimen de comunicaciones telefónicas: -Se establece el teléfono 676340391 para todas las comunicaciones urgentes que deban de establecerse con la organización. - Para comunicaciones no urgentes se facilitarán números de teléfono de monitores/as para participantes hasta los 12 años; y para participantes mayores de 12 años habrá un horario y calendario establecido de llamadas.

7. Salud del participante y autorizaciones especiales: El participante o en su caso su representante, facilitará mediante informe médico aquella información sanitaria que pueda ser relevante para su estancia y que no necesita de atenciones especiales pudiendo intervenir en todas las actividades programadas. Actividades de tiempo libre Sherpa no tendrá responsabilidad alguna derivada de la omisión de dicha información. Antes del inicio del programa se entregará el original de la tarjeta sanitaria de la Seguridad Social. Se autoriza expresamente a los responsables de la actividad desarrollada por Actividades de tiempo libre Sherpa a que en caso de necesidad por emergencia se adopten las decisiones que por urgencia o imposibilidad de comunicación con los padres o tutores del menor sean necesarias para garantizar su integridad y seguridad.

8. Desplazamientos desde y hasta el lugar de inicio de la actividad: Serán por cuenta del participante los desplazamientos desde y hasta el lugar donde se desarrolla el campamento.

9. Aceptación de las Condiciones Generales: La inscripción en cualquiera de las actividades ofertadas, implica el conocimiento y la aceptación expresa de las presentes condiciones generales.

10. Protección de Datos: Le informamos de que sus datos personales y/o los de la persona a la que representa se incorporan a ficheros de los que es responsable ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE SHERPA SLU, cuya finalidad es la organización y desarrollo de la actividad contratada, la gestión contable, fiscal y administrativa, el mantenimiento de la relación, el ofrecimiento de servicios y el envío de comunicaciones por cualquier medio que nos haya facilitado. A las fotos y videos publicados durante el desarrollo de la actividad solo podrán acceder los participantes en cada campamento y turno, de modo que se mantenga un uso personal y/o doméstico. Los usuarios no deben difundir dichas imágenes en redes sociales u otros medios de comunicación y si lo hacen serán responsables de dicho uso ante los interesados y la Agencia Española de protección de datos. Podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación de tratamiento y revocar el consentimiento prestado dirigiendo escrito con copia de su DNI a ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE SHERPA C/ Nicolás Castellanos 11, 1º, 34001 Palencia (Palencia)

11. Tribunales competentes: Las partes acuerdan someterse a los Tribunales de Palencia para solucionar cualquier controversia que pudiera surgir entre las mismas.