

INSTITUTO CORPORE SANO, S.L.

EMPRESA DE BASE TECNOLÓGICA

FORT BRAVO

PROGRAMA DE CULTURA Y DEPORTE EN EL DESIERTO Y OESTE DE TABERNAS (ALMERÍA)

Actividad demandada: Jornada de animación: PREVENCIÓN Y CREACIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES EN JÓVENES.

Numero de personas: 150

Edades 10-22 años (también se puede invitar a participar a padres/ madres y hermanos de edades incluidas en el programa).

Horario: jornada completa.

Técnicos propuestos: 10

Agrupaciones: Los usuarios serán agrupados en grupos 10-15 personas.

Su principal objetivo: prevención de drogodependencia en jóvenes mediante el fomento de hábitos físico-saludables.

Las actividades propuestas combinan los gustos de los participantes y una amplia perspectiva educacional que abarca desde el trabajo en equipo hasta la mejora de habilidades sociales.

Los contenidos de la jornadas serán: educación medioambiental, cine oeste, percusión, caballos, orientación, actividades de película, representación...

e-mail: info@corporesanum.com
web: www.corporesanum.com

T. 657 852 884
C/ La Vega, nº41-3º C
Almería - 04007
C.I.F.: B 04615100

Metodología:

Cada prueba llevará consigo la obtención de unos puntos, que se irán acumulando. Se valorará el trabajo en grupo, por lo que existirán dos personajes "el feo" y "el malo". Cada uno de ellos cuando encuentren a los grupos, lo recontarán, si están todos obtendrán puntos extras (si es el bueno) y se los quitarán si no están todos (si es el malo).

PRUEBAS (ORIENTATIVO):

El gran juego consiste en la realización de diferentes pruebas por parte de cada grupo. Dentro de las pruebas tendrán que descifrar contenidos medioambientales y culturales de la zona, con la finalidad de que puedan conseguir el material necesario a utilizar en el desarrollo de cada una de las pruebas.

Cada prueba tiene una duración de treinta minutos.

Prueba uno. Relevos de mochila de juego. Todos los grupos realizarán relevos de forma simultánea, en los que obtendrán los materiales necesarios para el desarrollo de la jornada (brújula, tijeras, cuerda, cuchara, saco, botella de agua, disfraz, llave, papel y mapa de la zona).

Prueba dos. Caballos. Se les enseñará el cuidado de los mismos, su ensillado y monta. Deberán de estar pendientes a la explicación, puesto que luego se les realizará unas preguntas para pasar a la siguiente prueba.

Prueba tres. Bolos. Deberán tirar el mayor número posible de bolos mediante pelotas (inicialmente se proporciona una pelota para cada participante del grupo). Para conseguir más pelotas deberán de responder a preguntas que les realizaremos con contenidos medioambientales. Cada respuesta afirmativa se convertirá en una pelota.

Prueba cuatro. Atados por medio de una cuerda y una cuchara, deberán de encontrar un punto situado en el mapa en el que habrá una llave con la que abrirán el candado correspondiente. Sólo cuando consigan abrirlo podrán soltarse (estarán en la cárcel).

Prueba cinco. Poblado mejicano; Deberán distraer entre todo el grupo al guardián del poblado mejicano para poder robar una brújula que les permitirá realizar la siguiente prueba. Este taller depende mucho de la habilidad de los participantes. Pueden utilizar parte del material adquirido en la primera prueba.

Prueba seis. Percusión de los Siux. Practicarán contenidos de percusión de música india. Los ritmos aprendidos les valdrán para realizar una representación final.



Prueba siete. Camuflaje. Deberán encontrar diez objetos que estarán camuflados en una zona, con el inconveniente de que ellos deberán camuflarse también para buscarlos ya que habrá un extra que les puede hacer perder el tiempo. El contenido que se desarrolla es medioambiental.

Prueba ocho. Orientación. Con brújula y mapa.

Prueba nueve. De Película. Visualizarán una película de la zona, en la que deberán indicar qué escenas son rodadas en Almería, qué actores participan y seleccionar una de ellas que interpretarán en la siguiente prueba "Representación".

Prueba diez. Representación. Deberán de representar "una escena" en la que participen todos los miembros de grupo. Para ello contarán con la ayuda de alguno de nuestros extras. La prueba de representación será la última y se realizará tras la comida.

PERIODIZACIÓN APROXIMADA DE LA JORNADA:

9:30. Llegada. Atraco por parte de los extras (es una sorpresa, por lo que no debe de divulgarse).

10.00. Comienzo de actividades. Gran juego.

12:30- 13:00 Representación realizada por los extras en la plaza.

13:15 -14:45 Pruebas.

15:00 Comida.

16:30 Traslado a salón con escenario. Prueba final.

16:30- 17:00 Se les enseñará a pegar y recibir (los extras).

17:00- 17:20 Preparación de la representación.

17:30- 18.00 Representación por grupos.

e-mail: info@corporesanum.com
web: www.corporesanum.com

T. 657 852 884
C/ La Vega, nº41-3º C
Almería - 04007
C.I.F: B 04615100

	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 8
Grupo 1	● →							
Grupo 2		● →						
Grupo 3			● →					
Grupo 4				● →				
Grupo 5					● →			
Grupo 6						● →		
Grupo 7							● →	
Grupo 8								● →

Grupos de 10/15 alumnos. Un monitor por grupo. Con el presente esquema se logra que no coincidan en las pruebas.

OBSERVACIONES/ INDICACIONES:

- Se necesitará ir dos días previos a la actividad destinados al montaje y diseño del programa.
- Se aconseja realizar la promoción con un mes de anticipación. Podemos contribuir en su asesoramiento y difusión.

LA ACTIVIDAD COMPRENDE:

- o El diseño de la jornada adaptada al cliente.
- o Elaboración de un plan de acción con necesidades reales y horario de desarrollo. Comunicárselo a la entidad responsable y gestión de instalaciones.
- o El personal especializado para el desarrollo de la jornada (10 técnicos y 1 speaker).

e-mail: info@corporesanum.com
web: www.corporesanum.com

T. 657 852 884
C/ La Vega, nº41-3º C
Almería - 04007
C.I.F: B 04615100

- El material para el desarrollo de la jornada y los talleres.
 - Material recreativo.
 - Material informático.
 - Material musical.
 - Transporte de material.

- La organización y montaje.
- La exposición en pantalla gigante de fotografías.
- Evaluación e informe de resultados.
- Grabación en DVD de la actividad. Montaje (no incluido).
- No incluye desplazamiento hasta el lugar de inicio de la actividad.