

CAMPUS SUPER HEROES 2021

Este año, invertiremos todavía más en la diferencia de edad y por ello preparamos **dos tipos de campus MUY DIFERENCIADOS** incluyendo a **1º de la ESO**, aunque los dos poseen una misma filosofía **moverse y divertirse**. Por otro lado, seguiremos llamando a la **RESPONSABILIDAD** tanto de Hozona, como de las familias y el Ayuntamiento, y así garantizar tranquilidad en la era COVID.

La temática de este año sobre la que girarán las actividades y talleres del campus es... ¡“Super Heroes”! Nos da una enorme flexibilidad a la hora de realizar actividades de todo tipo y además ver el lado positivo de estos personajes de ficción.

ACTIVIDADES

Las actividades irán definidas por los siguientes personajes y cada día de la semana trabajaremos respecto a uno de ellos o incluso se mezclarán para hacerlo todavía más divertido.

AQUAMAN (REY MAR)

Obtiene toda su fuerza y poder cuando se encuentra dentro del agua, es obedecido por todas las criaturas que habitan el mar.

Actividades relacionadas con el agua y lo que podamos utilizar en ella.

FLASH (VELOCIDAD)

El hombre más rápido del mundo, es capaz de llegar a un sitio en un abrir y cerrar de ojos, ahora lo ves, ahora no lo ves.

Actividades de velocidad tanto de cuerpo como de mente.

HULK (FUERZA)

Humanoide enorme de piel verde, corpulento y musculoso que posee una gran fuerza, su alter ego el Dr. Robert Bruce Banner un físico físicamente débil, socialmente retraído y emocionalmente reservado, las dos personalidades existentes como independientes y con resentimiento de la otra.

Actividades en las que la fuerza y por otro lado las emociones estarán presente.

GROOT (NATURALEZA)

Criatura extraterrestre, similar a un árbol sensible, su única manera de comunicarse es la frase “Soy Groot”. Su mejor amigo es un mapache de laboratorio llamado Rocket.

Actividades relacionadas con el medio natural, la expresión y comunicación.

SPIDERMAN (AGILIDAD)

Chico normal al cual le mordió una araña radioactiva la cual le otorgo unos poderes sobrehumanos...

Actividades de precisión, puntería y equilibrio.



LOS CAMPUS

1. CAMPUS MINI HÉROES

Se centra en l@s niños infantil (3-6 años)

Las actividades y la dinámica del campus por un lado van encaminadas a la satisfacción y gratificación instantánea. La etapa infantil no invita a l@s niñ@s a reflexionar sobre el porqué o cómo se hace sino a buscar nuevas o buenas experiencias que nos darán las actividades y talleres.

Por otro lado, aplicaremos otra serie de actividades como los cuentacuentos, meditación o mindfulness para intentar que conecten con ellos mismos.

2. CAMPUS SÚPER HÉROES

Se centra en l@s niños primaria y 1º de la ESO

Edades que distan de la edad infantil y que poco a poco su estilo de vida y de pensar ya es más estructurado. Las actividades a realizar con ellos van a ir destinadas a diferenciarse con la edad. Actividades novedosas y que tengan que ver con la recreación, motivación y disfrute y no con las escolares.

En este caso, se harán grupos de edad si el volumen de niños lo permite.

Cada jueves habrá excursiones para continuar rompiendo la monotonía y se plantearán en función de las medidas que vaya dictando salud pública o el Gobierno aunque siempre buscaremos salidas semanales aunque sean en el mismo municipio para complementar las actividades del proyecto.

No debemos pensar solo en actividades deportivas sino que hay muchas otras actividades de diferentes ámbitos que podemos relacionar y contextualizar con nuestros Súper Héroes.

#MINDFULNESS: Actividades para mejorar el aprendizaje o actividades de relajación

#JUEGOS STEM: Relacionados con la ciencia y la tecnología

#GIMKACTIVIDAD: Gimkhanas de diferentes formas y temas

#ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y MOTRICES ACTUALES: Parkour, patinete, slackline...

#ORIENTACIÓN ESPACIAL: Juegos de mapas u orientación

#JUEGOS DE ESCAPE: Actividad consistente en seguir una serie de pistas para escapar de una habitación.

#ARTES PLÁSTICAS MOTIVANTES

#MEDIO NATURAL

#EXPRESIÓN CORPORAL

#JUEGOS DE ROLE-PLAY: Roles espontáneos, actuación improvisada, disfraces, etc.

#EMOCIONES: Aspectos socio-emocionales, el conocimiento de lo que sentimos, la regulación de los impulsos, la imagen e identificación de otros.

#TEAM BUILDING / #COOPERA: Juegos de estrategia donde el objetivo es fomentar la cooperación y el compañerismo. Se utilizan para reforzar el trabajo en equipo.

Tanto el Campus Mini Héroes como el Campus Súper Héroes tendrán la misma estructura:

7:50 a 9:15 h	Actividad libre dirigida. Franja de entrada de I@s niñ@s
9:15 a 11 h	Actividades
11 a 11:30 h	Almuerzo y tiempo libre de desconexión
11:30 a 14 h	Actividades
14 a 15 h	Actividad libre dirigida para los que se queden al comedor, o comedor (tupper) si el Ministerio lo permite y hay demanda.

El campus se divide por semanas desde el 21 de junio al 30 de julio y l@s participantes pueden inscribirse por semanas. En la inscripción debe aparecer:

Del 21 al 25 de junio

Del 28 al 2 de julio

Del 5 al 9 de julio

Del 12 al 16 de julio

Del 19 al 23 de julio

Del 26 al 30 de julio

El horario es de 7:50 a 14h ó 15h si se permitiera el servicio de comedor.

La ratio que marcó este año el BOE es de 1 técnico por cada 9 niños respecto al 1/15 que era otros veranos.

El número de niños mínimo por semana es de 15.

El comedor irá en función de la permisividad de Sanidad pero si hay oportunidad y demanda para sacarlo lo sacaremos.

Las plazas son limitadas e irán en función del orden de inscripción.

**PRECIO CAMPUS TIERZ
de 7:50 a 14h es de 55€/semana**

**Más información en: hozona@hozona.com
Inscripciones en: www.hozona.com**