



A.M.P.A C.E.I.P. DIEGO MUÑOZ TORRERO PROPUESTA FIESTA FIN DE CURSO 2018

Día: 22 de junio de 2018 de 18:00 horas a las 21:00 aprox.

DESCRIPCIÓN GENERAL:

- LA FIESTA DE FIN DE CURSO SE DIVIDIRÁ EN 2 ZONAS DE OCIO
 1. Zona para INFANTIL con monitores y juegos específicos
 2. Zona para PRIMARIA con monitores y juegos específicos
- AL FINALIZAR LA PARTE INDIVIDUAL, COMENZARA UNA ZONA DE OCIO COMÚN
 3. Zona para INFANTIL, PRIMARIA y MADRES/PADRES.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA:

LA FIESTA DE FIN DE CURSO SE DIVIDIRÁ EN LAS SIGUIENTES 3 ZONAS DE OCIO

1. ZONA DE INFANTIL:

- ❖ **1 JUEGO INFANTIL “EL PINTA-CARAS”** (1 monitor)
 - Con pinturas especiales para la cara se les pintara del animal que elijan
- ❖ **LOS ANIMALES DEL ZOO** (1 monitor)
 - Pintados/as como animales, jugaremos a realizar sus sonidos y costumbres
- ❖ **1 JUEGO INFANTIL “GLOBOFLEXIA”** (1 monitor)
 - Con globos, les realizaremos diferentes animales u objetos para juegos (espadas...)
- ❖ **1 PAYASO, INTERACTUA CON NIÑOS, MADRES Y PADRES** (1 monitor)
 - Jugara con los niños y les gastara bromas divertidas (también a mayores)
 - También asistirá en la zona de primaria, eventualmente.



❖ 1 EN BUSCA DEL TESORO

- Los niños y 1 monitor, encontraran una pieza de un viejo mapa del tesoro, del cual poco a poco irán encontrado las diferentes partes que le faltaban, hasta hallar el tesoro escondido, éste contiene monedas de chocolate y caramelos.

❖ 1 GYMKANA DE HABILIDADES CON MINI-PISCINA DE AGUA

- En una mini-piscina de agua, los niños/as provistos con redes (caza mariposas) los cuales elijen un color, jugaran a trasportar las piezas que flotan de su color a barrenos de su color, gana el que antes transporte todas de la piscina a su barreño

2. ZONA DE PRIMARIA:

❖ “EL GRAN COMBATE DE LOS ARQUEROS” (3 monitor EXPERTOS)

PERSONAL Y MATERIAL:

- 3 MONITORES EXPERTOS
- Carpa de 3 x 3 x 3 de alto
- La actividad, está amenizada con un altavoz de 500 w. y música ambientada.
- Micrófonos inalámbricos
- Maquina de humo (Si el tiempo lo permite)
- 30 arcos especiales
- 100 flechas especiales (punta de goma espuma, 100% TOTAL SEGURIDAD)
- Mascara protectora especial (cubre toda la cara y laterales, 100% TOTAL SEGURIDAD)
- Dianas de puntos
- Zona de refugios de hinchables con diferentes formas y tamaños, repartidos por la zona de combate (adjuntamos fotos)



EL JUEGO SE DIVIDE EN 2 PARTES:

1ª PARTE: “LA ESCUELA DEL ARQUERO” 10 minutos

- Enseñanza del tiro con arco
- Reglas del JUEGO/COMBATE
 - 2 equipos de 8 alumnos/a como máximo por equipo. TOTAL 16 ARQUEROS
- Tiempo estimado en “LA ESCUELA DEL ARQUERO” 10 minutos

2ª PARTE: “ZONA DE COMBATE” 10 minutos

- El Juego: Todo empieza con una carrera a por los arcos y sus flechas, la batalla comienza
- Consiste en dos grupos de máximo 8 alumnos/as por cada equipo, con unas dianas de 5 puntos, de los cuales si hay algún compañero eliminado al dar a una de esas dianas sería liberado y entraría nuevamente en acción.
- El objetivo es que cada equipo derribe dianas y contrarios, el equipo que antes lo consiga será el ganador!
- Si pasados 10 minutos de combate ningún equipo lograra eliminar por completo al otro equipo, el que más puntos tenga en ese momento, ganara la batalla!

❖ **CIRCUITO DE BICIS:** (1 monitor)

- Divertidos vehículos para hacer carreras. Pedalea mientras estás recostado y controla la dirección desde el asiento. Incluye perímetro y 2 triciclos. Incluye un circuito hinchable.

❖ **“LA GUERRA DEL AGUA” CON PISTOLAS DE AGUA.** (2 monitor)

- Formaran guerrillas atacando a los alumnos/as. Juego dinámico y en movimiento
- También asistirán en la zona de infantil (eventualmente)



❖ **1 LANZA TARTAS:** (1 monitor)

- Juego por parejas en el que se lanzan tartas de nata (protegidos con gafas agua) sacando la cabeza por una lona por donde están impresos animales graciosos

❖ **1 CHUTÓMETRO:** (1 monitor)

- En este juego se dispara a puerta con 3 balones de goma espuma y gana el que cuele el balón por los agujeros, obteniendo la mayor puntuación total.

❖ **1 GYMKANA DE HABILIDADES:** (1 monitor)

- Juego de habilidades por parejas o grupos, en el que la destreza, rapidez y astucia entran en acción. Ganan los que en menos tiempo realicen todo el recorrido (se incluye harina, agua, diferente material y objetos... etc.)

❖ **1 “LOS BOLOS”:** (1 monitor)

- Los alumnos/as por parejas jugaran a tirar el máximo número de bolos posible, la pareja que no gane, tendrá que colocar los bolos

AL FINALIZAR LA PARTE INDIVIDUAL, COMENZARA LA ZONA DE OCIO COMÚN

3. ZONA PARA INFANTIL, PRIMARIA Y PADRES:

1º RIFA:

Donde participan todos los alumnos/as, sorteo de regalos variados (unisex)

2º TODOS/AS BAILAN:

Baile coreografiado de animación con todos los monitores

3.1 GRAN CAÑÓN DE ESPUMA: (2 monitores al manejo)

Hasta finalizar la espuma y algo más...

LOS MONITORES REALIZARÁN UN CÍRCULO DE SEGURIDAD ALREDEDOR DE LA ESPUMA