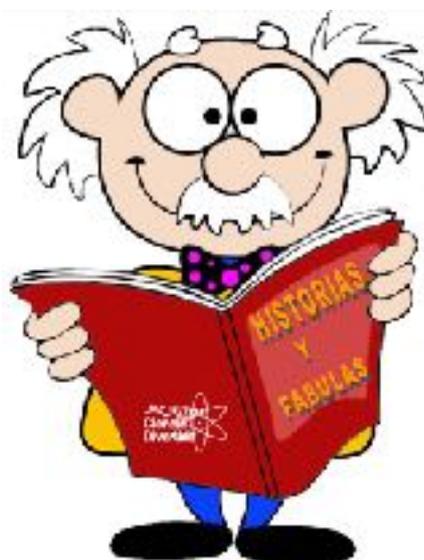




# **CAMPAMENTOS URBANOS CON CIENCIA DIVERTIDA**

**FÁBULAS E HISTORIAS DEL VIEJO  
CONTINENTE: AVENTURAS QUE  
TRASPASAN EL PAPEL**

**DEL 24 DE JUNIO AL 29 DE AGOSTO**



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

## QUIENES SOMOS

**Ciencia Divertida** es la **primera** empresa europea en prestación de servicios de educativos con de **25 años** de experiencia en la elaboración de **campamentos**, actividades formativas y espectáculos del máximo nivel dirigida a un público familiar.

**Trabajamos** con nuestra propia metodología aunando **diversión**, teatralidad y rigor científico. En nuestros campamentos y actividades educativas contamos con el **mejor personal**, monitores y educadores del más alto nivel, nativos y/o bilingües con una amplia experiencia y formados en la metodología que **Ciencia Divertida** ha desarrollado con éxito probado en más de **23 países**.

Nuestra forma de trabajo es idónea para lograr transmitir y comunicar al entorno familiar. Nuestros programas favorecen la **motivación**, la **autoestima** e **integración** de los participantes.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.



## NUESTROS CAMPAMENTOS

Nos gustaría compartir con vosotros el programa de este año del mejor campamento de verano de Valladolid. Es un gran trabajo que nos ha llevado tiempo a todo el equipo plasmarlo en el papel y que pensamos que vuestros hijos... ¡¡disfrutarán lo mismo o más que nosotros con ellos!!

Nuestro campamento no es un sitio más donde los niños vienen y se van, nos esforzamos muchísimo en intentar crear un ambiente cómodo y didáctico para disfruten al máximo de ese tiempo que no pueden estar con vosotros...aunque alguno de vuestros hijos ya es casi parte de nuestra familia.

- **Favorecemos la conciliación familiar:** Pueden ir hermanos de todas las edades de 3 a 14 años en un horario abierto desde las 8.00h (*hay semanas que por petición de los padres empezamos a las 7.45h*) hasta las 16:30h, eligiendo cada familia la hora de entrada y salida y el comedor o no. Se pueden ir días sueltos y apuntarse al comedor el mismo día. Los únicos campamentos en Valladolid con esta flexibilidad horaria.
- **Tenemos experiencia:** Somos la empresa más antigua de Valladolid. Los padres pueden confiar plenamente en nosotros para el cuidado de sus hijos, ya que contamos con una experiencia de 21 años en la organización y realización de campamentos y AUMENTANDO cada año.
- **Hay diversidad de actividades:** Elegimos instalaciones al aire libre donde podamos ofrecer el mayor número de actividades, deportes y piscina, además de sala de talleres, comedor y laboratorio portátil para hacer experimentos sobre ciencia.
- **El temario:** Cada semana los temas y actividades son distintos, al final de cada una enviamos a los padres una breve memoria con fotos, de lo que han hecho.
- **El personal:** Los monitores y coordinadores de nuestros campamentos son cercanos, cariñosos y muy preparados para que la diversión de los niños se complete con conocimientos nuevos de ciencia. Es uno de los aspectos más valorados por los padres en todos estos años.
- **Precios económicos:** Es uno de los más económicos de los que existen de características similares, aunque por la variedad de actividades y flexibilidad horaria, no se puede comparar con ninguno totalmente. En el programa que enviamos incluimos una tabla de precios para 1 niñ@, 2 y 3 herman@s con los distintos descuentos practicados por ir 1 o más semanas. Las familias de 3 hij@s o más tienen descuentos especiales, no hace falta aportar justificante de familia numerosa. **Este año las cuotas que se abonen antes del 20 de mayo tendrán descuento.**
- **Comida:** Es casera, con menús adaptados a las distintas intolerancias. Es variado, y pueden repetir todas las veces que quieran. Esto lo valoran mucho los niños y los padres.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

## DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Les realizaremos en el **Albergue Marcelino Champagnat** en la carretera de Madrid, Km. 185 (al lado del Colegio San Agustín). La Residencia y el Albergue están ubicados en una gran finca con aparcamiento privado y amplias zonas verdes por las que poder pasear como la conocida como “ruta de la Buena Madre”. Se puede entrar por atrás, por las Arcas Reales por el Camino de los Tramosos.

Tenemos piscina, canchas deportivas y una zona de merendero con barbacoas. El albergue es un edificio independiente dentro de la finca. Sus instalaciones se reparten en dos alturas y los soportales exteriores están acondicionados con varias mesas y bancos.

En la planta baja se ubica la cocina totalmente equipada, aseos y tres salas. Un aula-comedor con capacidad para 60 personas y dos aulas para 25 personas.

En la planta superior se encuentran las habitaciones repartidas en 8 módulos con distintas capacidades, todas con literas y espacio interior para guardar equipaje. Dispone de un amplio comedor y salas para realizar talleres y experimentos. **Un día cada semana haremos jornadas pernocta.**



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

## GRUPOS DE EDADES

Grupo I- Nacid@s en 2021 y 2022  
Grupo II- Nacid@s en 2019 y 2020.  
Grupo III- Nacid@s en 2017 y 2018.

Grupo IV- Nacid@s en 2014, 2015 y 2016.  
Grupo V- Nacid@s en 2011, 2012 y 2013.

## DESARROLLO DEL CAMPAMENTO

Este verano, el tiempo se detendrá y **las páginas de los libros cobrarán vida**. Las fronteras entre lo real y lo imaginado se desdibujarán para dar paso a un viaje extraordinario, donde las palabras se transforman en caminos, los capítulos en retos y los personajes en compañeros de aventura. Bienvenidos al campamento donde las grandes historias de Europa no se leen... se viven.

**A lo largo de diez semanas**, los jóvenes exploradores se adentrarán en los mundos que han inspirado a generaciones enteras. Desde los muros dorados de Versalles hasta las cumbres nevadas del norte, desde la tinta de un carpintero florentino hasta los susurros del Bósforo, cada rincón del Viejo Continente será escenario de una experiencia única. Serán los protagonistas de los relatos que forjaron la imaginación colectiva de Europa: duelos, viajes imposibles, misterios, promesas, bailes, sueños, mapas, estrellas, y decisiones que cambiarán el curso de la semana.

Cada jornada, un nuevo capítulo se desplegará guiado por Alverne, un sabio errante que ha caminado por las bibliotecas del mundo, y su fiel compañero Chestlock, un perro curioso que rastrea pistas donde nadie más las ve. Juntos plantearán a los niños y niñas desafíos que unirán la lógica con la intuición, el juego con el conocimiento, la emoción con la creación. A través de pruebas narrativas, acertijos brillantes y misiones colaborativas, despertarán en cada participante una pasión profunda por descubrir.

La esencia de este campamento no está en lo que se enseña, sino en lo que se despierta: la capacidad de mirar el mundo con ojos nuevos. La ciencia será el hilo invisible que conecta los cuentos con la realidad: la fuerza que levanta un ala, la mezcla que libera un perfume, el reflejo que esconde una verdad, el número que resuelve un enigma, el sonido que emociona. Cada actividad científica será una chispa que encenderá la curiosidad, integrándose con naturalidad en las aventuras de la semana.

El viernes de cada semana culminará en una Súper Gymkhana, un desafío épico donde todos los aprendizajes se pondrán a prueba en un viaje final. Serán momentos de adrenalina, compañerismo, risa y revelación. Los equipos competirán no solo por puntos, sino por una recompensa especial que solo los verdaderos protagonistas sabrán apreciar.

Aquí no se trata de memorizar, sino de transformar. No se trata de competir, sino de crear juntos. Cada risa será un hechizo, cada duda una oportunidad, cada idea un peldaño hacia algo más grande. Este campamento no es una actividad de verano: es una puerta a lo extraordinario.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

*Prepara tu imaginación. Afila tu ingenio. Abraza lo inesperado.*

**Porque en este lugar, las fábulas no terminan con un punto final...**

**sino con un ¡continúa!**

## TEMÁTICAS SEMANALES

**Semana de Francia:** *"Honor y Acero: Las Hazañas de los Tres Mosqueteros"*  
Del 23 al 27 de junio

**Semana de Reino Unido:** *"La Batalla Eterna: El Jardín Prohibido y la Guerra Celestial"*  
Del 30 de junio al 4 de julio

**Semana de Italia:** *"Madera, Magia y Verdad: El Despertar de Pinocho"*  
Del 7 al 11 de julio

**Semana de España:** *"Gigantes de la Imaginación: La Locura del Caballero Errante"*  
Del 14 al 18 de julio

**Semana de Grecia:** *"Travesía hacia Ítaca: Epopeyas del Olimpo y la Guerra de Troya"*  
Del 21 al 25 de julio

**Semana de Alemania:** *"Sombras del Bosque: El Lado Oculto de los Cuentos"*  
Del 28 de julio al 1 de agosto

**Semana de Turquía:** *"Estrellas Inagotables: La Ciencia de las Mil y Una Historias"*  
Del 4 al 8 de agosto

**Semana de Dinamarca:** *"El Corazón Bajo el Hielo: Fábulas del Silencio y la Luz"*  
Del 11 al 15 de agosto

**Semana de Islandia:** *"Rumbo al Infinito: La Saga del Último Navegante"*  
Del 18 al 22 de agosto

**Semana de Rusia:** *"Reinos de Cristal: El Sonido de los Sueños y los Cisnes"*  
Del 25 al 29 de agosto



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### **Semana de Francia: "Honor y Acero: Las Hazañas de los Tres Mosqueteros"**

Desde el primer día, el **campamento** se convertirá en una versión viva y palpitante del reino de **Francia**, donde las hojas crujen como terciopelo bajo botas de cuero, y los **vientos** susurran secretos del **Rey**. Esta semana, los **niños** no serán simples espectadores: aspirarán a convertirse en los nuevos **mosqueteros** del reino, aquellos capaces de empuñar el acero del **valor**, la pluma de la **inteligencia** y el escudo de la **lealtad**. Como D'Artagnan en sus comienzos, cruzarán el umbral de la **aventura** con un corazón decidido y una mirada encendida por la **justicia**.

A lo largo de cada **jornada**, los aspirantes a **espadachines** participarán en **desafíos** de **estrategia**, juegos de **precisión** y pruebas de cooperación donde cada gesto cuenta. Los **patios** del campamento se transformarán en **campos de entrenamiento** reales, donde no se **aprenderá** solo a correr, pensar y **actuar en grupo**, sino también a moverse con **elegancia, ingenio y determinación**. Las **actividades** físicas estarán entrelazadas con danzas cortesanas, **rastros de pistas** reales y **pruebas de reflejos** inspiradas en **duelos de honor**. Todo con un **espíritu vibrante y caballeresco**.

En los **espacios creativos**, se llevarán a cabo **manualidades** donde cada niño podrá confeccionar con sus manos **emblemas** de su propio **escuadrón**, adornos que evocan la nobleza del siglo XVII y **estandartes** que ondearán con orgullo en sus tiendas. La **cocina** se convertirá en un **laboratorio** de sabores reales, con **recetas sencillas y deliciosas** que rinden homenaje a los **banquetes de la corte**. La **ciencia**, como siempre, estará presente como la mente detrás de la espada: **experimentos** que revelan **secretos** del movimiento, la **luz y la materia** se fundirán con los retos del día, demostrando que el **conocimiento** también es un **arma gloriosa**.

Cada mañana, **Alverne** y su fiel compañero **Chestlock** aparecerán entre los pasillos de piedra imaginaria para dejar una nueva encomienda del **Rey**. Serán **desafíos** llenos de **ingenio, astucia y sorpresas**, que invitarán a los niños a convertirse en verdaderos **guardianes de la corona**. No habrá día sin misión, ni reto sin **honor**.

Y cuando llegue el **viernes**... el aire cambiará. Se alzarán las **banderas**, resonarán los **tambores**, y todo el campamento se preparará para la **Superactividad Final**: un desafío **colosal**, diseñado solo para los más **valientes**, donde todo lo aprendido cobrará sentido y el **espíritu** de los mosqueteros brillará como nunca antes. Solo los que actúen con **inteligencia, unión y coraje** lograrán completar la **prueba** y ganarse su lugar en la **historia** de los grandes **defensores del reino**.

Porque esta semana no se trata solo de **jugar**. Es una declaración. Un llamado a la **aventura**. Una **promesa** de que, con el **corazón encendido** y la **mente despierta**, cualquiera puede ser digno de **levantar la espada** de los valientes y **gritar** al cielo... **"¡Uno para todos y todos para uno!"**



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Británica: “La Batalla Eterna: El Jardín Prohibido y la Guerra Celestial”

El **cielo** se divide. No con **truenos**, sino con ideas. No con **rayos**, sino con decisiones. En la primera semana del **campamento**, el mundo que los niños conocían se **transformará** en un **escenario de altos vuelos**: un vasto **jardín** suspendido entre dos fuerzas opuestas, donde los **ecos** de una antigua **rebelión** resuenan todavía en cada hoja. Inspirados por las páginas de El Paraíso Perdido, los participantes serán llamados a tomar partido en una **competición sin precedentes**: una contienda simbólica **entre ángeles y demonios** donde el **valor, la astucia y la cooperación** serán las armas más poderosas.

Tras la bienvenida, **Alverne** aparecerá con una historia antigua: **dos bandos** que buscan **restaurar el equilibrio** del mundo, cada uno con **sus motivos, sus dudas y sus certezas**. Los **niños** no serán simples espectadores, sino las **nuevas almas** llamadas a inclinar la **balanza**. Deberán **escoger un bando** (luz o sombra) y **entregarse a la causa** con **nobleza, inteligencia y juego limpio**. Durante la semana, vivirán una **experiencia inmersiva**, donde los **campos de juego** se convertirán en **cielos abiertos o cavernas ocultas**, y cada rincón del **campamento** esconderá **una prueba, una pista, un fragmento de verdad**.

Las **actividades** físicas estarán marcadas por **desafíos** donde el **equilibrio, la velocidad y la precisión** pondrán a prueba las alas y los instintos. **Carreras** celestiales, **juegos** de reflejos, **pruebas** de coordinación en el **“teatro de la caída”**, **duelos de lógica** entre bandos enfrentados... Cada día será una **batalla simbólica** entre **fuerzas opuestas** que se enfrentan no para destruirse, sino para superarse. El aire se llenará de **estrategias**, de gritos de **batalla** y de risas que desafían la gravedad.

En los **momentos de creación**, los niños construirán **emblemas** de su bando, escribirán cánticos y manifiestos **de luz u oscuridad**, decorarán alas, máscaras o **símbolos arcanos** con los colores de su causa. La **ciencia** tendrá un lugar **protagonista**: explorarán **fenómenos** de luz y sombra, realizarán **experimentos** que muestran la fragilidad del equilibrio, y crearán **ilusiones ópticas, mezclas imposibles** y composiciones químicas que **transforman la materia** con solo una decisión. Porque en esta **guerra** simbólica, saber cómo funciona el **mundo...** es saber cómo **cambiarlo**.

Cada día, **Alverne** y **Chestlock** traerán una nueva **prueba** enviada desde lo **alto** o desde lo **profundo**. Será una misión que desafiará el **ingenio** del grupo, su **lógica** y su capacidad de ver más allá de lo evidente. Resolverán **acertijos** con doble significado, construirán **puentes entre el cielo y la tierra**, y aprenderán que, a veces, no hay blanco ni negro... solo **decisiones**.

Y al llegar el **viernes**, todo se concentrará en una **Superactividad Final**, una prueba que dejará huella. Una **competición apoteósica**, épica, legendaria. Será la última **oportunidad** de demostrar quién ha sabido **volar más alto...** o caer con más estilo. Pero, sobre todo, será el **momento** en que los dos bandos entenderán que, sin su opuesto, ninguno puede **brillar**. Porque esta no es una **guerra entre buenos y malos**. Es una danza entre extremos. Y en medio de todo, los **niños** (convertidos en protagonistas de un **poema eterno**) descubrirán que la **verdadera luz** no viene de las alas... sino de la decisión de usarlas.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Italiana: "Madera, Magia y Verdad: **El Despertar de Pinocho**"

Un nuevo **susurro** recorre el campamento al **amanecer del lunes**. No es viento, ni rumor de hojas, sino un **crujido suave**, como de madera que **empieza a cobrar vida**. Esta semana, los niños cruzarán el umbral de un **taller muy especial**: un espacio donde las **marionetas hablan**, las decisiones pesan y el **corazón**, aunque **hecho de pino**, puede latir con fuerza si se atreve a **decir la verdad**. Inspirados por la historia de Pinocho, los participantes **no revivirán la historia** que ya conocen, sino que **escribirán la suya propia**. Serán **aprendices** de la creación, **soñadores inquietos** con alma de **inventores, aventureros** que, como el niño de madera, **buscan** algo más que **libertad**: buscan **convertirse** en aquello que aún no son, pero saben que pueden **llegar a ser**.

Cada día traerá consigo **desafíos** que pondrán a prueba no solo su **ingenio** o su **agilidad**, sino también su **honestidad**, su **empatía** y su **voluntad de ser auténticos**. Las pruebas físicas tendrán la forma de **laberintos de decisiones**, carreras tentadoras como el País de los Juguetes y **retos** que exigirán trabajo en equipo y **templanza**. En los **talleres**, crearán **títeres**, máscaras y objetos **animados**, aprenderán a **construir** con sus propias manos sin perder la **fantasía** y elaborarán recetas sencillas que parecen sacadas del **baúl** de un viejo **carpintero sabio**. La **ciencia** se manifestará como una **herramienta de transformación**: con ella explorarán la **materia**, el **movimiento**, las **mezclas** y los **secretos** del cambio. Cada **acción** tendrá **consecuencias**; cada **creación**, **una historia que contar**.

A lo largo de la semana, **Alverne** (con su capa llena de retales y libros) y su inseparable compañero **Chestlock** (el perro más curioso y expresivo del mundo literario) aparecerán con **mensajes tallados** en madera, **cartas perdidas** entre engranajes o **retos escondidos** en **marionetas que cobran vida** al caer el sol. Serán ellos quienes, con un guiño y una **palabra enigmática**, pondrán en marcha la **chispa de cada jornada**. Porque no se trata de **encontrar respuestas** correctas, sino de encontrar aquellas que **nacen del interior**, donde la **conciencia despierta** y las **decisiones importan**.

Y cuando el **viernes** se alce como la **última página** de esta historia, el **campamento** entero se transformará en un **escenario encantado**, donde se celebrará una **Superactividad** como ninguna otra. Una **prueba final** que no busca **premiar** al más **fuerte** ni al más **rápido**, sino a quienes hayan **aprendido a escucharse**, a pensar **con el corazón** y a actuar con verdad. Porque esta semana no se trata de **convertirse** en otra persona. Se trata de **descubrir quién eres**, incluso cuando todo **lo que te rodea** intenta decirte lo contrario. Esta semana, el mayor acto de magia será **ser uno mismo...** y atreverse a demostrarlo.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Española: "Gigantes de la Imaginación: La Locura del Caballero Errante"

Dicen que hay un lugar en La Mancha... pero esta vez no aparece en un **libro**, sino entre las **sombras del campamento**, donde el **calor del verano** levanta polvo dorado y las **nubes** toman formas de **molinos**. Esta semana, el **delirio** se volverá brújula, y la **imaginación**, espada. No serán los adultos quienes **guíen el camino**, ni un caballero viejo y cansado quien **inspire los pasos**: serán los propios niños quienes **descubrirán el arte de caminar** con dignidad **hacia lo imposible**. El espíritu de Don Quijote, que nunca pidió **permiso para soñar**, se encarnará en cada **reto**, en cada **juego** y en cada **mirada** que se atreva a ver **gigantes** donde todos ven ruedas.

Desde el primer día, el **campamento** dejará de ser lo que era. Las tiendas serán **castillos**, los bancos se convertirán en **tabernas**, y los caminos más polvorientos ocultarán **secretos** de antiguos **escuderos** y valientes **caballeras**. Los **niños** formarán órdenes errantes, grupos de **soñadores** armados de **humor, nobleza y astucia**. Cada día enfrentarán **desafíos** físicos que mezclarán lo **épico** con lo absurdo: **carreras** donde se protege el honor, **duelos** de palabras, **batallas** de confianza. Aprenderán a razonar con **lógica** sin olvidar la **magia** del absurdo. Porque en esta semana no se premia la **precisión**... se celebra la **locura** lúcida de quienes se atreven a **pensar diferente**.

Los **talleres**, como alquimia manchega, **mezclarán** lo **cotidiano con lo extraordinario**. Con objetos simples crearán **escudos** con historia, **lanzas** de imaginación y **estandartes** que ondeen con el **viento de la libertad**. Cocinarán como en una venta castellana, con **recetas sencillas** pero llenas de carácter. Y la **ciencia** (siempre presente, siempre disfrazada) les revelará los **misterios de los reflejos**, del viento, del sonido, de las **ilusiones** que el propio Quijote confundía con **certezas**. Todo estará impregnado de un **humor brillante**, porque **reírse** de uno mismo es también **una forma de sabiduría**.

**Alverne**, esta vez vestido con **armadura** oxidada y pecho lleno de metáforas, aparecerá cada mañana montado en una **bicicleta** disfrazada de Rocinante, acompañado por su fiel **Chestlock**, que portará en la boca **pergaminos** con letras torcidas y **enigmas** desconcertantes. Los **retos** serán tan absurdamente **ingeniosos** como **desafiantes**: descifrar mapas con dibujos **imposibles**, entender mensajes donde la **lógica** duerme y la **poesía** manda, y **enfrentarse** a pruebas que exigirán más **imaginación** que fuerza.

Y cuando el **viernes** asome con su sol más alto, todos se prepararán para una **Superactividad** tan épica que no necesitará más que una palabra para describirla: **memorable**. No será una **prueba final**... será el **capítulo definitivo** de un libro invisible que solo se escribe con risas, barro, **tropiezos y complicidad**. Porque esta semana no se trata de ganar ninguna **batalla**, sino de entender que hay que **luchar** por lo que uno cree, aunque el **mundo** entero se ría. Esta semana, ser **caballero** no es una cuestión de **espada**, sino de **sueños que se alzan** incluso cuando parecen ridículos. Y cuando suene la **última risa**, el campamento sabrá que los **verdaderos gigantes** no estaban fuera... sino dentro.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### **Semana Griega: “Travesía hacia Ítaca: Epopeyas del Olimpo y la Guerra de Troya”**

Esta semana no empieza con **una llamada**. Empieza con **un destino**. Como Ulises amarrado al mástil para resistir los **cantos de las sirenas**, los niños entrarán en un **viaje** que no los llevará a un **lugar**, sino a una versión más **valiente**, más **astuta** y más **profunda** de sí mismos. **Bajo el cielo** abrasado del verano, el campamento se convertirá en **un mar abierto**, un campo de batalla y un **templo abandonado**. Aquí no hay espectadores. Esta vez, todos están llamados a convertirse en **héroes**. No basta con empuñar una espada: hay que **enfrentarse al propio miedo**, al ego, a la indecisión. Hay que ganarse la vuelta a casa.

Durante esta semana, las **pruebas** no vendrán disfrazadas: serán cantos de sirenas, **pasadizos** de Creta, **acertijos** del Oráculo, **duelos** entre aqueos y troyanos. Cada desafío físico pondrá en juego no solo la **fuerza** y la **velocidad**, sino el **ingenio**, la colaboración, la nobleza y la **estrategia**. Los juegos serán ritos iniciáticos, las actividades, hazañas. Habrá construcciones de **barcos** con materiales imposibles, carreras de **mensajeros** al estilo maratoniano, y **combates** que se ganan con palabra y mirada.

En los **espacios de creación**, los participantes **construirán** su propia **armadura** de tela, **grabarán símbolos** antiguos en tablillas, **diseñarán estandartes** dignos de una poli, y hasta **trazarán mapas** del Egeo reinventado con tinta y compás. La **ciencia** revelará su rostro más **mitológico**: los niños aprenderán sobre **óptica** como si fueran visionarios, sobre **reacciones químicas** como si fueran alquimistas del templo de Delfos, y sobre **navegación** y **astronomía** como si las estrellas fueran **hilos del destino**. Aprenderán cómo el **fuego** se convierte en purificación, cómo la gravedad afecta al **disparo de una catapulta**, cómo un puente colgante puede **salvar una ciudad** sitiada.

Alverne (más oráculo que maestro esta semana) aparecerá **envuelto en un manto** de azul oscuro, con **hojas de laurel** enredadas en su **bastón**. A su lado, Chestlock no ladrará... aullará como si viniera del Hades, trayendo cada día una **nueva prueba**, un nuevo desafío, una **decisión** que habrá que tomar sin saber nunca cuál es la **correcta**. Algunos **mensajes** vendrán en **pergaminos rotos**, otros en forma de **símbolos grabados en piedra**. Cada **enigma** será una puerta al siguiente nivel de la **odisea**.

Y cuando llegue el **viernes**, no será el final. Será Ítaca. Será la meta que solo se alcanza si has vivido de verdad cada **tempestad**, cada isla, cada encuentro. La **Superactividad Final** será una **epopeya** en sí misma: no bastará con correr o **resolver**, habrá que recordar, **conectar y decidir** como si el alma del propio Homero estuviera narrando desde el Olimpo. Porque esta semana no trata de **cruzar un mar**, sino de entender que uno nunca regresa igual. Porque esta semana no trata de **ser fuerte...** sino de **merecer el regreso**.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Alemana: "Sombras del Bosque: El Lado Oculto de los Cuentos"

No todos los **cuentos comienzan** con un "Érase una vez" ni **terminan** con un "y vivieron felices". Algunos se **susurran** en voz baja, se **esconden** entre raíces torcidas y **esperan**, pacientemente, a que **alguien los despierte**. Esta semana, los niños no pasearán por **senderos soleados**, sino que se internarán en un **bosque** donde cada claro esconde un **enigma**, y cada criatura, un espejo. Los relatos de los Hermanos Grimm no serán aquí simples cuentos, sino **llaves** para entender la **valentía, la intuición, la astucia y el peligro**. A través de ellos, los participantes no **revivirán viejas historias**, sino que **abrirán nuevas puertas**.

El **campamento** se transformará en un **mundo entre lo real y lo simbólico**. Las zonas de juego se volverán **senderos** de hojas **susurrantes**, casas de jengibre, **torres sin salida**, **mercados encantados**. Los grupos encarnarán a **personajes anónimos** que deben cruzar un relato sin saber en qué página están. Cada día será una prueba de **percepción y coraje**. Las actividades físicas mezclarán **persecuciones** de bruja, misiones **en bosques tenebrosos** y juegos de estrategia bajo la **amenaza** de una luna **imaginaria**. Será necesario moverse con **sigilo**, colaborar sin palabras, **descifrar caminos** que cambian con cada **decisión**.

En los talleres, los niños crearán **amuletos protectores**, artefactos mágicos, varitas, coronas y **objetos encantados** con sus propias manos. **Inventarán recetas** dignas de brujas de buen corazón (o no tanto), y **escribirán cuentos** colectivos donde se mezcle lo vivido y lo inventado. La ciencia aparecerá como un acto de revelación: **explorarán la luz** y la sombra, **la transformación** de materiales, los efectos químicos de pociones brillantes, **y el misterio** de la memoria y los sentidos. **Descubrirán** que los cuentos se escribieron para enseñar... pero también para **sobrevivir**.

**Alverne**, esta vez con un **farol encendido** incluso de día, y **Chestlock**, cubierto con una **capa de ramas** y hojas, llegarán cada jornada con un **fragmento de historia perdida**. A veces traerán **objetos** aparentemente insignificantes (una llave oxidada, una piedra tallada, una campanilla) pero con un **poder oculto** que solo puede revelarse **resolviendo el desafío** del día. Los **niños** deberán actuar como **rastreadores**, sabuesos del sentido, **guardianes** de lo no dicho. Porque aquí, **lo importante no está a la vista**.

Y cuando el **viernes** caiga como un telón sobre el **escenario del bosque**, llegará una **Superactividad** que no será un simple juego... será el **desenlace** de todos los cuentos enredados durante la **semana**. Un **reto final** que solo se podrá completar si se ha **aprendido a escuchar** el bosque, a **mirar más allá** del miedo y a **confiar** en los aliados que uno ha encontrado en el camino. Porque esta semana no se trata de **derrotar a la bruja**, ni de **escapar del lobo**. Se trata de entender por qué esos **monstruos** existen... y de qué están hechos los **héroes que logran volver** a casa.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Turca: “Estrellas Inagotables: La Ciencia de las Mil y Una Historias”

Cuando la **luna** se alce por encima de las tiendas y el **cielo** se llene de **constelaciones** inventadas, la **magia** empezará. No una magia de varitas, sino de palabras. No de **hechizos**, sino de preguntas. Esta semana, el campamento será un inmenso **palacio encantado** donde cada día contará una **historia distinta**, y cada historia esconderá un reto, un enigma o un **secreto por resolver**. Inspirados en Las Mil y Una Noches (especialmente en las aventuras de Simbad, Aladino y Ali Babá) los niños no se limitarán a escuchar relatos: los vivirán. Serán **mercaderes** de ideas, **ladrones** de sabiduría, **genios** por descubrir y **exploradores** de lo improbable.

Desde el primer día, una **gran teatralización** convertirá el campamento en un **bazar fantástico**. Cortinas ondeando como velas de barcos, perfumes **en el aire**, música lejana, **lámparas que esconden destinos**. Cada grupo elegirá una caravana de **exploración** y se embarcará en una **misión** distinta. Las actividades físicas serán una mezcla entre **acrobacias** en los tejados de Bagdad, **carreras** sobre alfombras, **pruebas** de orientación entre **dunas imaginarias** y desafíos en **oasis escondidos**. Pero no todo será **velocidad**: también se necesitará **astucia**, **memoria**, **intuición**. Porque en este mundo, el más sabio... es el que escucha.

Los **talleres** se llenarán de **color**, de **texturas**, de símbolos. Crearán lámparas mágicas, **brazales con historias**, mapas de tierras inexistentes, **cofres con cerraduras** que solo pueden abrirse con lógica y **trabajo en equipo**. Fabricarán **instrumentos** musicales, **utensilios** de caravanas y hasta **construcciones** con espejos que reflejan secretos. Y como siempre, la **ciencia** será la mano **invisible** que mueve los hilos: óptica, astronomía, magnetismo, mezclas **sorprendentes** y **acertijos** con reacciones **que parecen hechizos**. Aprenderán a **guiarse por las estrellas** como Simbad, a usar la física para simular vuelos como Aladino y a resolver problemas como Ali Babá con el **poder del pensamiento**.

**Alverne** aparecerá esta vez como un sabio cuentacuentos, con **túnicas bordadas** y un libro tan viejo que ya no tiene cubierta. **Chestlock**, envuelto en una **capa de terciopelo** granate y con **colgantes de bronce**, traerá cada día una página perdida del **gran manuscrito** de Sherezade. Pero las **páginas** no estarán completas. **Faltarán piezas**. Y solo **resolviendo los desafíos** diarios (**enigmas**, pruebas de ingenio, juegos de sombras, **acertijos** de arena) podrán **recomponer el relato** completo antes de que termine la semana.

El **viernes**, cuando el **sol** empieza a bajar y el **cielo** se encienda como un **mosaico persa**, tendrá lugar la gran **Superactividad Final**. Un **evento único**, que mezclará todos los relatos vividos y los convertirá en una **prueba épica** de ingenio, imaginación, habilidad y trabajo en equipo. **Un desafío** donde cada grupo deberá no solo ganar... sino narrar su propio cuento. Porque esta semana no trata de descubrir **un tesoro escondido**... sino de descubrirse a uno mismo dentro de una **historia** que parece **infinita**. Esta semana, las **estrellas** no solo **brillarán** arriba. Brillarán en los ojos de quienes, por fin, aprendieron a contar.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Danesa: "El Corazón Bajo el Hielo: Fábulas del Silencio y la Luz"

Esta semana no **estallará** en gritos ni en **fuegos artificiales**. No **abrirá sus puertas** con trompetas ni con desafíos evidentes. Esta semana entrará de puntillas, como Pulgarcita huyendo por entre las hojas, como un **soldadito de plomo** avanzando firme pese a su una sola pierna. El campamento se llenará de historias donde **lo débil es fuerte**, lo feo es hermoso, y **lo frágil... invencible**. Inspirados por los cuentos de Hans Christian Andersen, los niños vivirán un **viaje interior** y exterior: uno donde **cada paso es una decisión**, y cada decisión, **un reflejo del alma**.

El espacio se transformará en un **reino invernal**, en una laguna de cisnes, en un **salón real** y en un cuarto secreto **tras los muros del palacio**. Cada zona del campamento esconderá una escena por **descubrir**, un cuento por **completar**, una prueba por **descifrar**. Las **actividades** físicas serán tan delicadas como intensas: **juegos de equilibrio** sobre hielo, **misiones de rescate** en silencio, **retos de confianza** ciega y movimientos sincronizados **entre el frío** imaginario y **la calidez** de los lazos que se tejen en grupo. Porque no se trata de correr más... sino de **saber avanzar** incluso cuando el viento sopla en contra.

Los **talleres** serán espejos del alma: crearán sus propias **coronas** y **trajes invisibles**, construirán **soldaditos indestructibles**, cisnes de papel, reinos de nieve, cajas musicales, **miniaturas** con poder simbólico. Cada objeto será un símbolo. La **ciencia** revelará cómo la **temperatura** transforma la materia, cómo la **presión** genera cristal, cómo la **luz** se refleja en el hielo. Habrá **experimentos** con reacciones, tintes, nieve falsa, calor y frío, y estructuras **que parecen imposibles...** hasta que se sostienen. Como un patito feo que, sin saberlo, se vuelve cisne.

**Alverne**, esta semana, cubierto con una **capa blanca de plumas bordadas**, aparecerá con **palabras que invitan** a pensar más allá de lo evidente. A su lado, **Chestlock** avanzará con **pasos silenciosos**, como si supiera que hay **secretos** que solo se entienden en voz baja. Cada día traerán una **historia** inconclusa, un **cuento** incompleto que los niños deberán continuar **no con palabras...** sino con acciones. Serán pruebas narrativas, emocionales, lógicas y sensoriales. Serán momentos de **introspección**, pero también de **celebración de lo sensible**.

Y el **viernes**, cuando el sol toque **su punto más alto** y la historia parezca haberse contado por completo, llegará la **Superactividad Final**. Un **evento** tan delicado como **grandioso**, tan **hermoso** como valiente, donde los niños no **demostrarán** lo que pueden hacer... sino lo que han **aprendido** a sentir, cuidar y sostener. Porque esta semana no es sobre **cambiar el mundo** a fuerza de espada o argumento. Esta semana trata de mirar **con ternura**, de actuar **con honestidad** y de recordar que, a veces, **la luz más fuerte...** está **bajo el hielo**.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Islandesa: “**Rumbo al Infinito: La Saga del Último Navegante**”

Esta semana no comienza con **una historia...** comienza con **una brújula**. No una cualquiera, sino una **tallada por los dioses del norte**, apuntando no al norte, ni al sur, sino **hacia lo desconocido**. El campamento se convertirá en un **asentamiento vikingo**, un puerto de **leyenda**, una embarcación **inmensa** lista para zarpar **más allá del horizonte** de lo cotidiano. Inspirados por las sagas de Leif Erikson y su hermana Freydis (los primeros europeos en cruzar el océano hacia lo ignoto) los **niños** no serán meros pasajeros: serán los **nuevos navegantes**. Y no bastará con saber remar. Habrá que **leer el cielo, escuchar el viento** y trazar su propia ruta **a través del caos**.

Los primeros días los recibirán con **tambores ancestrales y mapas rotos**. Se formarán clanes. Cada **grupo** forjará su **identidad**, construyendo **banderas, runas y estandartes** que ondearán como **desafío a lo imposible**. Las actividades físicas serán intensas: **carreras** entre **glaciares**, batallas de escudos acolchados, **rescates entre icebergs** y misiones de **exploración por terrenos salvajes**. Aprenderán a usar su cuerpo como los **vikingos**: con **control, potencia y sabiduría**. Pero también con respeto al grupo, al entorno, al **espíritu** que guía toda travesía: el **honor**.

Los **talleres** serán espacios de creación salvaje: **brújulas artesanales**, barcos de madera, **brazales de cuero** trenzado, nudos marineros, dioramas de nuevos **mundos por descubrir**. La cocina ofrecerá **delicias rústicas** con nombres legendarios. Y la **ciencia...** la ciencia será el timón de todo: entenderán cómo **navegar con las estrellas**, cómo los imanes señalan el norte, cómo flota un **drakkar**, cómo se tensa una vela, cómo se forma una **tormenta**, y cómo **puede cambiar el mundo** una gota de lógica en medio del mar.

**Alverne** será, esta semana, un **skald**: un contador de gestas que porta una **capa de piel** de foca, con fragmentos de sagas **bordadas a mano**. **Chestlock**, adornado con **trenzas doradas y colgantes de hueso**, llevará entre sus patas **runas**, coordenadas, fragmentos de **profecías** grabadas en madera. Cada día, una **nueva** misión marcará el avance de la **expedición**. Los niños deberán resolver acertijos antiguos, **enfrentarse a tormentas** ficticias, sortear **territorios desconocidos** y negociar con **dioses** dormidos.

Porque la **aventura** no está en el **destino...** sino en el **camino**.

Y cuando llegue el **viernes**, el mar interior se agitará. Una **Superactividad** épica pondrá a prueba no la **fuerza**, ni la **rapidez**, sino el **espíritu** de explorador. Solo aquellos que hayan trabajado en **armonía**, que hayan entendido el **valor** de la ruta compartida, podrán alcanzar la **última isla del mapa**. Y allí, **junto al fuego** y las historias, celebrarán como los antiguos: con orgullo, con risa y con la certeza de que se **han ganado** su saga. Porque esta semana no es solo un viaje... es el **inicio de una leyenda**.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

### Semana Rusa: “Reinos de Cristal: El Sonido de los Sueños y los Cisnes”

El **silencio** caerá sobre el campamento como una **nevada suave**, pero no será un silencio vacío: **será un prelude**. Esta semana, la música será guía, el movimiento **será lenguaje** y la emoción, ciencia. Los niños no se moverán **por caminos marcados**, sino por melodías ocultas, por acordes que los llevarán **de un reino encantado** a otro. Inspirada en los mundos de El Lago de los Cisnes y El Cascanueces, esta **travesía** no tendrá forma de historia lineal, sino de concierto **en expansión**. Aquí, cada participante será al mismo tiempo instrumento, compositor y protagonista de **una sinfonía imposible de olvidar**.

Desde el primer día, el **campamento** cambiará su **ritmo**. Los pasos se volverán **danzas**, los juegos, **coreografías**, y las palabras, **música**. Los espacios se transformarán en salones imperiales, **paisajes nevados**, bosques **de cristal**, escenarios **oníricos** donde el tiempo se pliega. Los desafíos físicos estarán **cargados de armonía y sincronía**: pruebas de coordinación, **reacción**, reflejos, **estrategia** silenciosa. En vez de competir con fuerza, los equipos aprenderán a moverse como uno solo, a **leer las señales** del cuerpo, a seguir el compás **de lo invisible**.

En los **talleres**, los niños construirán sus propios **instrumentos** con materiales insospechados, compondrán **partituras** colectivas, crearán **máscaras y coronas** dignas del Reino de los Sueños. En la **cocina**, prepararán **delicias** sencillas que podrían haber servido en el **gran banquete** del palacio de azúcar. La **ciencia** se manifestará con su rostro más poético: **resonancia, vibración, transmisión** del sonido, ondas que **atravesan el aire** como secretos entre amigos. **Todo cobrará sentido** cuando descubran que la física puede explicar el arte, y que el arte puede hacernos entender el **universo**.

**Alverne** esta semana no hablará demasiado. Dejará que el silencio haga su trabajo, mientras **Chestlock** (cubierto con un chaleco de lentejuelas y campanillas) entregará cada día un **nuevo desafío musical**, visual o sensorial. Habrá **partituras cifradas, sonidos escondidos, melodías reversibles**. Los niños deberán **afinar su atención**, su memoria y su capacidad para escuchar **más allá del ruido**. Porque a veces, lo más importante no es lo que se dice, sino lo que vibra debajo de las palabras.

Y cuando llegue el **viernes**, el mundo se detendrá. Todo lo vivido se **transformará** en una **Superactividad Final** que no tendrá forma de **batalla**, sino de celebración: un momento coral, épico y emotivo, donde cada **grupo** mostrará lo que ha aprendido, sentido y **compartido**. No hará falta música de fondo: los pasos, las ideas y las **sonrisas** compondrán la **pieza final**. Porque esta semana no se trata de **ganar**... se trata de resonar. Y cuando el eco de sus **acciones** perdure más allá del último día, sabrán que lo **lograron**: habrán bailado con el **alma** y conquistado el **Reino de Cristal**.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

## PLANING DIARIO

8:00 - 10:00	Madrugadores
10:00 - 10:30	Dinámicas de saludo al día
10:30 - 11.30	Deporte, juegos en equipo, rastreos, gymnhana, hinchables, paintball, cocina, laboratorios científicos, manualidades científicas...
11:30 - 12:00	Almuerzo
12:00 - 13.00	Piscina
13.00 - 14.00	Deporte, juegos en equipo, rastreos, gymnhana, hinchables, paintball, cocina, laboratorios científicos, manualidades científicas...
14:00 - 15:00	Comida
15:00 - 16:30	Juegos de mesa y relajación

**Madrugadores:** Como hay libre horario de entrada tenemos que hacer actividades que puedan ir adaptándose al horario: manualidades, juegos, pulseras, pinturas, deporte...

**Dinámicas de saludo al día:** A las 10.00 todos los participantes forman un corro y cantan y bailan junto con los monitores, una canción Constituye un espacio pedagógico de acogida, basado en técnicas de motivación diaria hacia la participación activa quitándoles la vergüenza y disfrutando todos juntos. Dura unos 10 minutos, después cada grupo se va con sus monitores y en función del tema del Día se les orienta sobre las actividades.

**Deportes:** Béisbol, tiro al arco, rugby, futbol, baloncesto, paintball, hinchable de multiactividades y alguna actividad multiaventura.

**Juegos en equipo, rastreos, gymhnanas:** Queremos promover el juego como medio de socialización, aprendizaje y diversión. Contamos con unos espacios en donde se pueden hacer muchas rutas y conocer nuestro entorno sin salir de las instalaciones.

**Cocina:** Recetas de cocina elaboradas por los niños.

**Laboratorios científicos, manualidades científicas:** La ciencia y la tecnología están en todos lados y es fundamental conocerlas para entender el mundo que nos rodea. En nuestros talleres, relacionamos la ciencia con la vida cotidiana, utilizamos material accesible y cercano y no tenemos miedo a usar vocabulario científico.

**Relajación, Juegos de mesa:** Después de comer l@s niñ@s ya están muy cansad@s así aprovecharemos para fomentar los juegos creativos en los que aprenderán a pensar. Disfrutarán con los juegos de actividad mental y se les enseñará a ser pacientes en el juego.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

## JORNADAS PERNOCTA

SE LLEVARÁN A CABO LOS DÍAS: *(siempre que haya un nº mínimo de participantes)*

- 25 de junio.
- 2, 9, 16, 23 y 30 de julio.
- 6, 13, 20 y 27 de agosto.

### ➤ ACTIVIDADES:

- A las 16:00h- Se instalan en sus habitaciones y descansan.
- A las 17:00h- Piscina
- A las 18:00h- Merienda.
- A las 18;30h- Tiempo libre.
- A las 19.00h- Gymnhana por las instalaciones.
- A las 20:00h- Juegos en equipo.
- A las 21:00h- Cena.
- A las 21:30h- Veladas nocturnas: fuego de campamento en un Pebetero, concursos...
- A las 22:30h- A la cama.
- A las 8:00h- Nos levantamos.
- A las 8;30h- Desayuno.
- A las 9:00h- Jornada de campamento urbano.

### ➤ PRECIO:

- El precio por día/niño es de 33,00€. Incluye: Merienda, cena, desayuno y almuerzo del día siguiente.



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

## HORARIOS Y PRECIOS

### Horario:

- 8:00 a 10:00: Madrugadores (opcional y gratuito). Dentro de ese horario se puede entrar libremente a cualquier hora.
- De 10:00 a 14:00: Actividades del campamento.
- De 14:00 a 15:30: Comedor (opcional).
- De 15.30 a 16.30: Actividades (opcional).

### Precios:

- Comida desde las 14:00 hasta las 15:30h: ----- 7,50€/día/niño (*Familias numerosas 7,00€/día/niño*)
- Comida desde las 14:00 hasta las 16:30h: -----9,50€/día (*Familias numerosas 8,00€/ día/niño*)

	Desde las 8 hasta las 14.00h			Desde las 8 hasta las 15.30h (Incluida comida)			Desde las 8 hasta las 16.30h (Incluida comida)		
	1 niño	2 hnos	3 hnos	1 niño	2 hnos	3 hnos	1 niño	2 hnos	3 hnos
<b>Precio por 1 día</b>	17,00€	34,00€	40,00€	24,50€	49,00€	61,00€	26,50€	53,00€	64,00€
<b>Precio por 1 semana</b>	83,00€	165,00€	180,00€	120,50€	240,00 €	285,00 €	130,50€	260,00€	300,00€
<b>Precio por 2 semanas</b>	165,00€	320,00€	375,00€	240,00 €	470,00 €	585,00 €	260,00€	510,00€	615,00€
<b>Precio por 3 semanas</b>	240,00€	468,00€	520,00€	352,50 €	693,00 €	835,00 €	382,50€	753,00€	880,00€
<b>Precio por 4 semanas</b>	310,00€	600,00€	672,00€	460,00€	900,00€	1090,00€	500,00€	980,00€	1150,00€
<b>Precio por 5 semanas</b>	350,00€	700,00€	840,00€	537,5€	1075,00€	1365,00€	587,5€	1175,00€	1440,00€

*Para más semanas consultar*

*Pueden ir días y horas sueltas.*



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

# PRECIOS CON DESCUENTOS

PARA LAS CUOTAS ABONADAS ANTES DEL 20 DE MAYO

	Desde las 8 hasta las 14.00h			Desde las 8 hasta las 15.30h (Incluida comida)			Desde las 8 hasta las 16.30h (Incluida comida)		
	1 niño	2 hnos	3 hnos	1 niño	2 hnos	3 hnos	1 niño	2 hnos	3 hnos
Precio por 1 día	17,00€	34,00€	40,00€	24,50€	49,00€	61,00€	26,50€	53,00€	64,00€
Precio por 1 semana	79,00€	156,00€	171,00€	114,50€	228,00 €	270,00 €	124,00€	247,00€	285,00€
Precio por 2 semanas	156,00€	304,00€	356,00€	228,00 €	446,50 €	556,00 €	247,00€	484,50€	584,00€
Precio por 3 semanas	228,00€	445,00€	494,00€	334,50 €	658,00 €	793,00 €	363,00€	715,00€	836,00€
Precio por 4 semanas	294,50€	570,00€	638,00€	437,00€	855,00€	1035,00€	475,00€	931,00€	1092,00€
Precio por 5 semanas	332,50€	665,00€	798,00€	510,50€	1021,00€	1300,00€	558,00€	1116,00€	1368,00€

*Para más semanas consultar*

*Pueden ir días y horas sueltas.*



Me lo contaron  
y lo olvidé.  
Lo vi y lo entendí.  
Lo hice y lo aprendí.  
Confucio.

## INSCRIPCIÓN Y RESERVAS

### ¿Cómo inscribirse?

1. Rellenar la hoja de inscripción (una por niño/a), disponible al final de este documento.
2. Enviar por correo electrónico la hoja cumplimentada junto con el resguardo del pago (uno por familia) a: [valladolid@cienciadivertida.es](mailto:valladolid@cienciadivertida.es)

Plazo de inscripción: hasta el 31 de mayo. A partir de esa fecha, consultad disponibilidad por correo.

### Descuentos:

Las cuotas abonadas antes del 20 de mayo se beneficiarán de un descuento (ver tabla de precios). Las inscripciones o ampliaciones posteriores a esa fecha se acogerán a la tarifa general.

El primer día del campamento será necesario entregar en mano la hoja de inscripción original firmada por los padres o tutores.

### Anulación de la inscripción:

Si se cancela con al menos 15 días de antelación, se reembolsará el 90% de la cuota abonada. Solo se reembolsan semanas completas, no días sueltos.

**Importante:** La organización se reserva el derecho de admisión si no se cumplen los requisitos anteriores.

## INFORMACIÓN Y DUDAS

Para cualquier aclaración o más información consúltenos:

- Teléfonos: 983 08 59 49 / 696 62 02 22
- Mail: [valladolid@cienciadivertida.es](mailto:valladolid@cienciadivertida.es)
- Web: [www.cienciadivertidavalladolid.es](http://www.cienciadivertidavalladolid.es)



Nombre y apellidos				Año de nacimiento	
SEMANAS	HORARIO		SEMANAS	HORARIO	
Del 24 al 27 de junio	De	A	Del 28 de julio al 1 de agosto	De	A
Del 30 de junio al 4 de julio	De	A	Del 4 al 8 de agosto	De	A
Del 7 al 11 de julio	De	A	Del 11 al 14 de agosto	De	A
Del 14 al 18 de julio	De	A	Del 18 al 22 de agosto	De	A
Del 21 al 25 de julio	De	A	Del 25 al 29 de agosto	De	A

#### DATOS Y TELEFONOS DE CONTACTO DURANTE EL CAMPAMENTO

<input type="checkbox"/> Nombre de la madre/padre/tutor/a:	NIF:
<input type="checkbox"/> Nombre de la madre/padre/tutor/a:	NIF:
Dirección:	
Telf:	e-mail:
Medicación durante la colonia : SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Especifique en caso afirmativo medicación y posología y alergias.	

Persona que habitualmente recogerá al niño:

**IMPORTANTE: NOTIFICAR CUALQUIER CAMBIO EN LA PERSONA QUE RECOJA AL NIÑO**

#### AUTORIZACION

**Autorizo a mi hijo/a:**

para que participe en todas las actividades del campamento y **ACEPTO LAS CONDICIONES GENERALES**

Firma del padre, madre o tutor/a.

Conforme:

Valladolid a

#### INGRESO BANCARIO:

Cuenta de abono(ccc): ES88 3017 0557 8124 8922 7625

CAJA RURAL DE SORIA

Concepto: Campamento Ciencia Divertida y nombre y apellidos del niño y/o de la niña

#### OBSERVACIONES

#### CONDICIONES GENERALES

1. Rellenar la inscripción y enviar por mail. El original se entregará en mano cuando empiecen los campamentos.
2. Ciencia Divertida, incluirá al niño en el programa contratado, comprometiéndose a desempeñar sus obligaciones de acuerdo a la más estricta profesionalidad y tomará las precauciones necesarias para el normal desarrollo de la colonia.
3. En caso de existir material fotográfico de las actividades llevadas a cabo en la colonia, Ciencia Divertida se compromete a utilizar dicho material única y exclusivamente para dar a conocer sus servicios, promociones u otro tipo de información futura referente a las actividades de la compañía.
4. La inscripción y participación en uno de nuestros programas implica la total aceptación de las condiciones establecidas.