

Ciencia Divertida es la primera empresa europea en prestación de servicios de educativos con más de 20 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 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. CIENCIA DIVERTIDA cuenta con amplia experiencia en el diseño, coordinación y ejecución de CAMPAMENTOS URBANOS, diseñamos contenidos y actividades con el objetivo final de crear experiencias de aprendizaje significativo en nuestros destinatarios. Las actividades cuentan con una excelente preparación técnica tanto a nivel humano como a nivel guionístico y profesional.

Nacen como una alternativa diferenciadora y de calidad ante la necesidad de las familias de conciliar la vida laboral con los tiempos escolares en un horario flexible para que cada familia se organice. Para ello les ofrecemos unas actividades distintas, al aire libre y fuera del entorno del colegio donde han estado todo el año con horarios adaptados para todas las familias.



EN NUESTROS CAMPAMENTOS

- **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 dejarnos a sus hijos con la tranquilidad de llevar 21 años realizando 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 día los temas y actividades son distintos, pudiendo ir todas las semanas sin que se repitan las actividades de cada temario. Al final de cada semana 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 herma@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 ofrecemos más descuentos si se abona la cuota antes del 12 de mayo.**
- **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.



LUGAR DE REALIZACIÓN

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 Tramposos.

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.**



GRUPOS DE EDADES

- Grupo I- Nacid@s en 2020 y 2021
- Grupo II- Nacid@s en 2018 y 2019.
- Grupo III- Nacid@s en 2016 y 2017.
- Grupo IV- Nacid@s en 2013, 2014 y 2015.
- Grupo V- Nacid@s en 2010, 2011 y 2012.

DESARROLLO DEL CAMPAMENTO

¿Alguna vez habéis deseado sumergiros en una historia que estabais leyendo? ¿Alguna vez habéis querido experimentar en otra mitología, en otro mundo? ¡Éste es tu momento! Este año el folklore será el protagonista de este campamento y cronocompás mítico el encargado de marcar la leyenda que se abordará cada día, pues fue forjado en los fuegos de la forja de Hefesto, con incrustaciones de piedras rúnicas nórdicas y bendecido por Zhang Guo Lao. Con este cronocompás l@s niñ@s viajarán y conocerán a distintos personajes y curiosidades divertidas.

Nos parece un tema muy interesante y con muchas posibilidades para hacer todo tipo de actividades, juegos, experimentos, deportes, manualidades, disfraces... Además, este año, gracias a las películas y la serie de televisión de Percy Jackson, los niños están familiarizándose mucho con el personaje.

Cada semana van a ir descubriendo los artefactos mágicos de cada era y la ciencia que hay detrás de ellos, así como la forma en la que han influenciado en el desarrollo de los héroes y dioses. Se enfatizará en la MAGIA. A través de encantamientos y rituales, conocerán su evolución desde la época de los antiguos hechiceros hasta el auge de los magos y brujas, bien entrado el período de las grandes sagas míticas. Igualmente, los juegos, talleres y manualidades que se realicen ese día girarán en torno al Olimpo, Asgard, el Monte Kunlun, Eridu y Tenochtitlan. En el Olimpo experimentaremos para crear amuletos de los dioses, en Asgard forjaremos armas de los Aesir, en el Monte Kunlun buscaremos el elixir de la inmortalidad, en Eridu descifraremos tablillas cuneiformes de antiguos hechizos, y en Tenochtitlan aprenderemos las habilidades de los guerreros águila y jaguar. Se desarrollarán talleres de transformación, elaboración de túnicas místicas, manualidades, lenguas antiguas y decoración de pócimas con la temática. Actividades de juego monitorizadas (pinturas de guerra, interpretación de mitos, canto de bardos...).

La historia se despliega en torno a la necesidad de restaurar un cronocompás mítico, desmantelado por un personaje central conocido como el "Hechicero Errante". Para la reconstrucción del cronocompás y su activación, es crucial la participación directa de los niños y niñas, siendo toda la energía revitalizadora un pretexto para incrementar su nivel de compromiso, otorgándoles un rol estelar en la consecución de los objetivos delineados por la narrativa. Una vez operativo, el grupo podrá viajar a diferentes reinos míticos, y disfrutar de variadas actividades que, en forma de desafíos, permitirán forjar una carta mítica que compile los conocimientos arcanos que, a través de las eras, han guiado a los seres mágicos a florecer mediante la gestión equilibrada de los elementos místicos.

La puesta en marcha del cronocompás implica la participación de los grupos en una serie de actividades dinamizadas y resolución de las pruebas, que pasa inevitablemente por la cooperación



DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y FECHAS

La ciencia es el eje principal de una jornada de campamento, aunque no el único. Si alguna actividad no se realiza en el tiempo establecido, ya sea porque se no da tiempo o porque acaban antes, se podrán modificar. Hemos planificado numerosas actividades para cada semana; sin embargo, es posible que no haya suficiente tiempo para completarlas todas.

¡TODAS LAS ACTIVIDADES ESTÁN ADAPTADAS PARA CADA GRUPO DE EDAD!

Semana Griega: “Égida de los Olímpicos: Epopeyas del Panteón Helénico”

Del 24 al 29 de junio y del 29 de julio al 2 de agosto

El primer día construirán el Cronocompás Mítico entre todos y los monitores introducirán todo el material y objetos relacionados con la temática de cada semana.

- DEPORTES OLÍMPICOS, JUEGOS DE EQUIPO, BÚSQUEDAS, GYMNHANAS

Adaptadas al perfil del grupo y se llevarán a cabo las siguientes actividades: bailando al ritmo de las musas, interpretación de mitos heroicos, en busca del tesoro de los dioses, cine mitológico, etc. Realizarán búsquedas para descubrir cómo se orientaban los héroes y semidioses.

- TALLERES DE MAGIA, MANUALIDADES MÍTICAS, INVENTOS DIVINOS

Lo primero se les explicarán los artefactos mágicos de esta era.

Trabajando en grupo con su polis y a través de divertidas y didácticas actividades, los participantes descubrirán numerosos aspectos cotidianos de la vida de los personajes mitológicos: La MAGIA comienza en esta época con los oráculos y está muy vinculada a aspectos místicos y espirituales.

- Qué artefactos usaban. Aprenderán a construir alguno a partir de diferentes materiales que nos proporcionan los dioses.
- Cómo encendían fuego sagrado y para qué lo utilizaban. Conoceremos el proceso de elaboración.
- Cómo se vestían. Diseñaremos nuestro propio atuendo y algunas joyas y adornos míticos con herramientas de la época.
- Cómo pintaban. Descubriremos el origen de su creatividad y el proceso para conseguirlo poniendo a prueba nuestras habilidades en esta destreza.
- Explorarán y retratarán las épocas heroicas en las que existieron criaturas míticas.
- Realizarán un taller de huellas de criaturas míticas para comprobar cómo seguían y cazaban a los monstruos legendarios.





Semana China: “Dragones Celestiales: Misterios del Reino Inmortal”

Del 1 al 5 de julio y del 5 al 9 de agosto

Con el Cronocompás Mítico ya ajustado, los participantes introducirán la fecha de la antigua China y se embarcarán en una aventura hacia la era de los dioses y héroes míticos. Ambientarán:

- **DEPORTES ÉPICOS, JUEGOS EN EQUIPO, RASTREOS, GYMNHANAS**
 Inspirados en las hazañas de Sun Wukong, el Rey Mono, los niños y niñas practicarán deportes y juegos que reflejen su agilidad y destreza. Imitarán sus saltos legendarios y su habilidad en las artes marciales, participando en competencias de velocidad y destreza. En el agua, emularán las batallas navales del Rey Mono contra los ejércitos celestiales, maniobrando barcos de papel en carreras y simulacros de combate. Pero ¡atención a los dragones y criaturas míticas que puedan surgir! Sun Wukong era conocido por su astucia y habilidad para el combate, por lo que los participantes también aprenderán a usar varas de bambú en juegos que simulan sus enfrentamientos épicos.
- **TALLERES DE ALQUIMIA, MANUALIDADES MÍSTICAS, INVENTOS MÁGICOS**
 Se les presentarán los inventos y descubrimientos de la era, inspirados en la alquimia y las artes místicas que Sun Wukong dominaba. Los niños y niñas aprenderán sobre la creación de elixires de la inmortalidad, la fabricación de papel y la escritura con pinceles, y la invención de la pólvora. Trabajando en equipo, los participantes explorarán los aspectos cotidianos de la vida de los personajes míticos:
 - **Alquimia:** Siguiendo los pasos de Sun Wukong, intentarán crear su propio elixir de la inmortalidad, aprendiendo sobre los ingredientes místicos y su simbolismo.
 - **Artefactos:** Construirán réplicas del Ruyi Jingu Bang, el poderoso báculo del Rey Mono, utilizando materiales ligeros y seguros.
 - **Fuego:** Descubrirán cómo Sun Wukong utilizaba el fuego en rituales y como herramienta en sus aventuras.
 - **Vestimenta:** Diseñarán atuendos inspirados en el Rey Mono, incluyendo máscaras y túnicas que reflejen su carácter travieso y valiente.
 - **Pintura:** Aprenderán sobre la caligrafía y la pintura tradicional china, creando sus propias obras de arte inspiradas en las aventuras de Sun Wukong.
 - **Historia:** A través de juegos y narraciones, revivirán las historias de Sun Wukong, desde su nacimiento de una piedra mágica hasta sus enfrentamientos con los dioses.
 - **Taller de huellas:** Investigarán las huellas de las criaturas míticas que Sun Wukong encontró en sus viajes, aprendiendo sobre su significado y leyendas.





Semana Nórdica: “Valhalla: Cantos de Gloria y Destinos Entrelazados”

Del 8 al 12 de julio y del 12 al 16 de agosto

Durante cinco días, los valientes guerreros y guerreras serán transportados a la era de Asgard y Midgard, aprendiendo y viviendo como los antiguos vikingos. El último día, disfrazados de poderosos nórdicos, se sumergirán en una serie de pruebas que pondrán a prueba su valor y astucia.

- **DEPORTES, JUEGOS EN EQUIPO, RASTREOS, GYMNHANAS** Cada día, los jóvenes vikingos participarán en actividades que reflejen la vida y los desafíos de la mitología nórdica:
 - Lucha de Glima, el arte marcial vikingo.
 - Juegos de Tafl, estrategias de guerra en tablero.
 - Tira y afloja, midiendo la fuerza de los guerreros.
 - Juegos de runas, descifrando mensajes de los dioses.
 - Caza del tesoro, buscando artefactos perdidos de los dioses.
 - El último día, la gymkhana culminará con las Cinco Pruebas de Útgarða-Loki:
 1. La Carrera de la Mente: Donde los participantes competirán en una carrera de obstáculos, representando la velocidad del pensamiento.
 2. El Duelo de Comidas: Un concurso de comer donde enfrentarán a Logi, la personificación del fuego, en una batalla de velocidad y apetito.
 3. El Desafío del Cuerno: Intentarán vaciar un cuerno mágico de bebida, simbolizando el vasto océano.
 4. Levantamiento del Gato: Probarán su fuerza al intentar levantar a Jörmungandr disfrazado de un gato, una bestia tan grande que rodea el mundo.
 5. La Lucha contra la Vejez: Enfrentarán a Elli en una lucha de sumo, simbolizando la lucha contra el tiempo y la vejez.
- **TALLERES DE ARTESANÍA, MANUALIDADES NÓRDICAS, INVENTOS.** Desde el primer día, los monitores narrarán sagas de héroes y dioses, y explicarán las habilidades y artesanías de la era vikinga. Los participantes crearán sus propios amuletos rúnicos, forjarán espadas de madera y tejerán redes de pesca como verdaderos nórdicos.



Semana Sumeria: “Códices de Eridu: Relatos del Amanecer de los Dioses”

Del 15 de julio al 19 de julio y del 19 de agosto al 23 de agosto

Esta semana, el Cronocompás Mítico nos llevará al amanecer de la civilización con Gilgamesh, el legendario rey sumerio.

- **DEPORTE, JUEGOS EN EQUIPO, RASTREOS, GYMNHANAS.** Nuestro objetivo es que los niños y niñas conozcan quién fue Gilgamesh, sus aventuras épicas, sus encuentros con dioses y monstruos, y su búsqueda de la inmortalidad, todo presentado de una manera diferente y divertida a través de una representación teatral que prepararán durante toda la semana con disfraces y utensilios:
 - ESCENA PRIMERA: GILGAMESH, BUSCANDO LA INMORTALIDAD.
 - ESCENA SEGUNDA: EL VIAJE AL BOSQUE DE LOS CEDROS.
 - ESCENA TERCERA: EL ENCUENTRO CON ENKIDU.
 - ESCENA CUARTA: LA LUCHA CONTRA EL TORO CELESTIAL.
 - ESCENA QUINTA: EL REGRESO A URUK.

Los niños y niñas en la antigua Sumeria jugaban a:

- Lanzamiento de disco.
 - Derribar la torre de Babel.
 - Batalla con espadas de madera.
 - Puntería con arcos y flechas.
- **TALLERES DE ALQUIMIA, MANUALIDADES SUMERIAS, INVENTOS.** Los niños conocerán cómo Gilgamesh emprendió su viaje épico, cómo se orientó por las estrellas y los ríos de Mesopotamia, realizarán una tablilla cuneiforme y construirán una réplica del Arca de Utnapishtim, entre otros. Descubrirán que la ciencia y la alquimia se han utilizado desde los inicios de nuestra historia como medio fundamental para nuevos descubrimientos. La era de Gilgamesh fue un tiempo de esplendor para la alquimia sumeria, donde se descubrieron procesos para crear elixires y materiales mágicos, algunos de los cuales exploraremos en nuestros talleres de Ciencia Divertida.



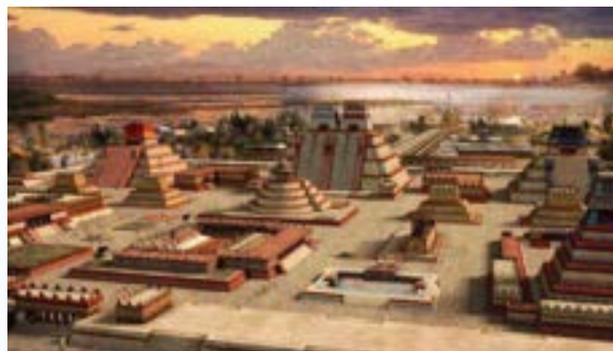


Semana Azteca: “Esplendor de Tenochtitlan: Leyendas del Quinto Sol”

Del 22 al 26 de julio y del 26 al 30 de agosto

Con el Cronocompás Mítico ajustado a la era dorada de los aztecas, los jóvenes aventureros serán transportados al corazón palpitante de Tenochtitlan. Allí, se sumergirán en un mundo donde los templos se elevan hacia los cielos y los guerreros águila dominan la tierra.

- **DEPORTE, JUEGOS EN EQUIPO, RASTREOS, GYMNHANAS.** Los campos de juego resonarán con el eco de los tambores de guerra mientras los niños y niñas participan en juegos que desafían el cuerpo y el espíritu:
 - **Juego de Pelota:** Enfrentándose en el tlachtli, intentarán anotar puntos en un aro de piedra, emulando a los héroes de antaño.
 - **Lucha de Guerreros:** Armados con macuahuitls de práctica, competirán en duelos que prueban su fuerza y habilidad.
 - **Carrera de Mensajeros:** Como los veloces painani, correrán llevando mensajes codificados entre los templos y palacios.
 - **Tiro con Arco:** Apuntarán a blancos adornados con símbolos míticos, buscando ganar el favor de los dioses.
 1. **La Carrera del Sol:** Donde los participantes competirán en una carrera de obstáculos, simbolizando el viaje del sol a través del cielo.
 2. **El Desafío del Jaguar:** Un concurso de sigilo y agilidad, enfrentándose a la astucia del jaguar nocturno.
 3. **El Duelo de Quetzalcoatl:** Intentarán construir y elevar cometas que representen a la serpiente emplumada.
 4. **Levantamiento de Montañas:** Probarán su fuerza al intentar mover réplicas de montañas sagradas, desafiando la gravedad y la resistencia.
 5. **La Danza de los Guerreros:** Enfrentarán un desafío de danza y ritmo, celebrando las victorias y honrando a los ancestros.
- **TALLERES DE ALQUIMIA, MANUALIDADES AZTECAS, INVENTOS.** Desde el primer día, los monitores narrarán las gestas de Huitzilopochtli y Tezcatlipoca, y explicarán las artes y oficios de la era azteca. Los participantes crearán sus propios códigos, forjarán escudos de obsidiana y tejerán atuendos dignos de los tlatoanis.





JORNADAS PERNOCTA

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

- 26 de junio.
- 3, 10, 17 y 24 de julio.
- 7, 14, 21 y 28 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- Gymkhana 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 25,00€. Incluye: Merienda, cena, desayuno y almuerzo del día siguiente.





Campamentos de Verano

LA CIENCIA Y LA MITOLOGÍA

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, 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, laboratorios científicos, manualidades científicas
14:00-15:00	Comida

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, gymnhanas: 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.

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.

La temática del campamento va a ser diaria.





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: ----- 7,00€/día (Familias numerosas 6,00€/día)
- Comida desde las 14:00 hasta las 16:30h: -----9,00€/día (Familias numerosas 8,00€/día)

Precio	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
1 día	16,00€	32,00€	36,00€	23,00€	46,00€	54,00€	25,00€	50,00€	57,00€
1 semana	78,00€	153,00€	177,00€	113,00€	223,00€	267,00€	123,00€	243,00€	282,00€
2 semanas	153,00€	302,00€	345,00€	223,00€	442,00€	525,00€	243,00€	482,00€	555,00€
3 semanas	225,00€	444,00€	495,00€	330,00€	654,00€	765,00€	360,00€	714,00€	810,00€
4 semanas	290,00€	580,00€	648,00€	430,00€	860,00€	1008,00€	470,00€	940,00€	1068,00€
5 semanas	363,00€	700,00€	810,00€	538,00€	1050,00€	1260,00€	588,00€	1150,00€	1335,00€

¡Descuentos si se abonan las cuotas antes del 12 de mayo!

TABLA DE PRECIOS ABONANDO LAS CUOTAS ANTES DEL 12 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 niñ@	2 niñ@s	3 niñ@s	1 niñ@	2 niñ@s	3 niñ@s	1 niñ@	2 niñ@s	3 niñ@s
1 día suelto	15,00€	30,00€	33,00€	22,00€	44,00€	50,00€	30,00€	46,00€	53,00€
1 semana	75,00€	145,00€	168,00€	108,00€	212,00€	254,00€	120,00€	231,00€	270,00€
2 semanas	145,00€	286,00€	330,00€	212,00€	420,00€	450,00€	231,00€	460,00€	528,00€
3 semanas	214,00€	420,00€	470,00€	314,00€	622,00€	730,00€	342,00€	680,00€	770,00€
4 semanas	275,00€	550,00€	615,00€	409,00€	817,00€	960,00€	447,00€	900,00€	1015,00€
5 semanas	340,00€	665,00€	770,00€	511,00€	998,00€	1200,00€	560,00€	1093,00€	1270,00€

Para más semanas consultar

Pueden ir días y horas sueltas.



INSCRIPCIÓN Y RESERVAS

Pasos para inscribirse en el campamento.

1. Rellenar la hoja de inscripción que viene al final del documento (*una por niño*) y enviarla por mail junto con el resguardo del pago de la cuota (una por familia a la siguiente dirección: valladolid@cienciadivertida.es antes del 31 de mayo. Después de esta fecha consultad por mail si hay plazas. Los que la abonen antes del 12 de mayo se les aplicará un descuento (*ver tabla anterior*)
2. El primer día entregarán la hoja de inscripción original firmada por los padres.
3. Para la anulación, salvo fuerza mayor, si se avisa 15 días antes de la fecha recuperarán el 90% de la cuota abonada.
4. Si alguno de los requisitos expuestos anteriormente no se cumple, la organización se reserva el derecho de admisión de las plazas solicitadas.

INFORMACIÓN Y DUDAS

Para cualquier aclaración o más información consúltenos:

Telfs. 983 08 59 49

696 62 02 22

Mail: valladolid@cienciadivertida.es

Webb: www.cienciadivertidavalladolid.es



Nombre y apellidos				Año de nacimiento			
SEMANAS		HORARIO		SEMANAS		HORARIO	
Del 24 al 28 de junio		De	A	Del 29 de julio al 2 de agosto		De	A
Del 1 al 5 de julio		De	A	Del 5 al 9 de agosto		De	A
Del 8 al 12 de julio		De	A	Del 12 al 16 de agosto (excepto el 15)		De	A
Del 15 al 19 de julio		De	A	Del 19 al 23 de agosto		De	A
Del 22 al 26 de julio		De	A	Del 26 al 30 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.