

INTERCAMBIO PAÍS VASCO - CÓDIGO I-5

ALBERGUE JUVENIL "TXURRUKA"

PLAYA DE ORIBARZAR - 20810 - ORIO - (GUIPÚZCOA)

MODALIDAD:	Náutica
FECHA:	2-11 de Julio
EDAD:	15-17 AÑOS Siempre que no hubiesen cumplido los 18 años al inicio de la actividad



<p>ENTORNO Y LOCALIZACIÓN: Situado en la costa, el albergue Txurruka está ubicado en un lugar privilegiado, en la ría de Oria, en la playa Orizarzar de Orio (4.700 habitantes). Orio está situado en la desembocadura del río Oria y está rodeado de playas y una costa rocosa y accidentada, donde destacan los montes Mendizorrotz (419 m), Arratzain (419 m.) y Talai (360 m.). Además en sus cercanías encontramos el Parque Natural de Pagoeta (con antiguas ferrerías y molinos, centro de interpretación y museo), posibilidad de realizar diversos recorridos entre las poblaciones de Orio, Zarautz y Getaria (de gran interés paisajístico).</p>	<p>DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN: El Albergue Txurruka cuenta con 112 plazas repartidas en 8 habitaciones de 12 plazas y 4 de 4 plazas compartidas. Dispone de 5 salas una de ellas equipada con televisión y vídeo. Cuenta también con una amplia área recreativa equipada con una piscina al aire libre, una pista polideportiva de hierba artificial, mesas de ping-pong y un edificio cubierto para utilizarlo como frontón o para otro tipo de actividades. Adaptado a personas discapacitadas.</p>
<p>HORARIO ORIENTATIVO DE UN DÍA NORMAL</p> <p>8:30 Despertar 9:00 Desayuno 10:00 Actividades de la mañana 14:00 comida 15:00 Tiempo libre dirigido 16:00 Actividad de la tarde 18:00 Merienda 18:30 Actividad de la tarde 20:30 Tiempo libre dirigido 21:00 Cena 22:00 Velada 00:00 Silencio</p> <p>OTRAS ACTIVIDADES</p>	<p>DEPORTIVO-ACUÁTICA: Iniciación a las actividades subacuáticas: los jóvenes participantes realizarán un curso mixto de apnea y bautizo buceo. La mayoría de las sesiones se realizarán en la piscina del propio albergue. La última sesión se realizará en el mar. El curso será impartido por monitores especialistas.</p> <p>PIRAGÜISMO: Realización de un curso de piragüismo que abarcará técnicas de paleo en seco, en el agua, desplazamientos en piragua, juegos y equilibrios. El curso será impartido por monitores especialistas.</p> <p>TALLER DE ANIMACIÓN MUSICAL: El objetivo principal es que el taller sea lúdico y divertido, pero también se trata de que sea un taller pedagógico donde se trabaje la música de una manera creativa combinando lo individual y lo grupal. Para ello se realizarán juegos musicales y ejercicios rítmicos siguiendo estos tres apartados: Txalaparta, Body-percusión y percusión con objetos.</p> <p>LOS OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la txalaparta (instrumento vasco de percusión) y sus ritmos básicos • Experimentar los recursos que a modo de instrumentos musicales nos ofrece nuestro cuerpo. Descubrir que con los objetos cotidianos que nos rodean también podemos hacer música • Interiorizar los sonidos y la rítmica como elementos básicos, a medida que comienzan a dominar la combinación rítmica que se les propone. • Jugar con la creatividad y la imaginación musical mediante ejercicios de improvisación progresivos. <p>La actividad tendrá la forma de gimkhana musical, a modo de canon. Al finalizar, uniendo los ritmos que por separado han aprendido en cada uno de los apartados de forma lúdica, llegarán a realizar una composición musical muy interesante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como excursiones (Donostia, Zarautz, San Juan de Gaztelugatxe...), playa, actividades de tiempo libre y veladas

*** Es imprescindible saber nadar.**

COSAS QUE HAY QUE TRAER AL CAMPAMENTO

- Calzado cómodo deportivo. Evitar traer calzado nuevo
- Chanclas con agarre al tobillo. (Importante para las actividades acuáticas)
- Calcetines y mudas
- Pantalones cortos
- Pantalones largos (deportivos, mallas, etc.)
- Ropa de abrigo
- Sudaderas o parte superior chándal
- Camisetas
- Chubasquero o capa de agua
- Bañadores, Chanquetas
- Toalla grande para la ducha
- Toalla grande para la playa
- Gorro o gorra para el sol
- Cantimplora
- Bolsa o neceser de aseo (cepillo y pasta de dientes, repelente mosquitos, gel de ducha, champú, pañuelos de papel, crema labios, cepillo o peine pelo, esponja, crema solar, etc.)
- Linterna con pilas de recambio
- Bolsa para la ropa sucia
- Mochila tamaño mediano, para llevar a las marchas



1. ATENCIÓN MEDICAMENTOS.

- Deberán de llevar los medicamentos dentro del equipaje. Los/as monitores/as los pedirán al llegar al albergue. La bolsa de medicamentos deberá ir acompañada de un informe de prescripción médica con indicaciones, tomas o instrucciones. Los participantes no deben llevar ningún medicamento con ellos si no tienen prescripción médica.

2. DOCUMENTACIÓN NECESARIA:

- Documento Nacional de Identidad y tarjeta de la Seguridad Social o tarjeta de seguro médico privado.

3. RECOMENDACIONES. NO LLEVAR:

- Si el participante tiene teléfono móvil y lo trae, estará sujeto al buen uso del mismo, el cual tendrá horario de uso restringido. **La instalación no se hace cargo de rotura, pérdida o robo**
- Grandes cantidades de dinero
- Objetos de valor

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUTO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA

Teléfono Joven: 900-500-800

Ana María: 924-008-175

PÁGINA WEB: juventudextremadura.juntaex.es