



Modalidad	MÚSICA MODERNA	Fechas	1 al 15 de agosto	Lugar	Albergue Juvenil Gerardo Diego - Solórzano
Procedencia	Jóvenes de Cantabria	Nº de plazas	25	Edad	13 a 17

El medio de transporte en la llegada y salida del albergue es responsabilidad del participante

Llegada: día 1 de agosto a las 18:00 horas, primer servicio la cena

Salida: día 15 de agosto a las 10:00 horas, último servicio el desayuno

ALBERGUE JUVENIL "GERARDO DIEGO" BARRIO QUINTANA S/N - 39738 - SOLÓRZANO - CANTABRIA

Situado en el municipio de Solórzano, en la zona oriental de Cantabria. Ubicado en un hermoso valle atravesado por un pequeño río, el Campiezo. Punto de partida ideal para conocer tanto el interior oriental de Cantabria como sus costas. En menos de 30 minutos podremos disfrutar de los Valles Pasiegos, de las espectaculares cascadas del río Asón o las playas de Somo, Isla, Noja y Laredo. El albergue es una hermosa casona con amplio jardín y piscina.



- Capacidad total del albergue: Capacidad para 88 personas.
- Baños: de uso común en cada planta.
- Adaptado a personas con movilidad reducida.
- Aulas polivalentes para presentaciones...
- Zonas verdes, zona deportivo-recreativa, mesas al aire libre, pista polideportiva...

HORARIO ORIENTATIVO DE UN DÍA NORMAL

8:00 Despertar
 8:30 Ducha
 9:00 Desayuno
 10:00 Actividad de la mañana
 13:30 Comida
 14:30 Tiempo libre dirigido
 15:30 Actividad de la tarde
 17:30 Merienda
 18:00 Actividad de la tarde
 20:00 Tiempo libre dirigido
 21:00 Cena
 22:00 Velada
 00:00 Silencio

RESUMEN

Los participantes de este campamento experimentarán vivencias únicas a través de la práctica musical acompañados de amigos y profesionales del ámbito, además de dinámicas y juegos propios de los campamentos. Se trabajará una temática divertida y lúdica, generando una actitud positiva entre nuestros jóvenes.

*** Imprescindibles conocimientos en música y/o instrumento**

ACTIVIDADES

- Clases de combo musical adaptadas a la edad de los participantes
- Taller de música experimental
- Taller de músicas del mundo
- Salida a la playa de Noja
- Una charla o visita de un intérprete o banda musical
- Visita al Santander Music Festival o a otro festival en Santander
- Ruta de senderismo
- Actividad de surf en la playa
- Salida a la playa de Laredo; visita a la villa de Laredo
- Taller sobre los objetivos de desarrollo sostenible
- Taller de igualdad
- Veladas, juegos, talleres, gymkhanas...

COSAS QUE HAY QUE TRAER AL CAMPAMENTO

- Calzado cómodo deportivo y de montaña. Evitar traer calzado nuevo
- Chanclas
- Calcetines y mudas
- Pantalones cortos
- Pantalones largos (deportivos, mallas, etc.)
- Ropa de abrigo
- Sudaderas o parte superior chándal
- Camisetas en cantidad
- Chubasquero o capa de agua
- Bañadores
- Toalla grande para la ducha
- Toalla grande para la piscina
- 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.)
- Saco de dormir y linterna con pilas de recambio
- Bolsa para la ropa sucia
- Mochila pequeña, para llevar a las marchas
- Mascarillas quirúrgicas o FFP2 para todo el campamento (3 mascarillas por día)

NOTA: Es importante que sean los propios participantes quienes realicen su bolsa de campamento y que las familias les supervisen.

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 consigo medicamentos sin prescripción médica.

DOCUMENTACIÓN NECESARIA:

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

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. **No nos hacemos cargo de rotura, pérdida o robo**
- Grandes cantidades de dinero
- Objetos de valor

