

PROYECTO MORU. CUIDANDO DE NUESTRO ENTORNO

| | |
|-------------------|---|
| Lugar: | Elgoibar (Gipuzkoa) |
| Modalidad: | Recuperación de patrimonio y medio ambiente |
| Objetivo: | Acondicionar el yacimiento arqueológico del monte Moru y los locales de las asociaciones culturales del municipio |
| Fechas: | Del 16 al 30 de julio |
| Edad: | 18 – 26 años |
| Plazas: | 20 por turno |
| Ámbito: | Nacional |
| Idioma: | Castellano y Euskera |

Elgoibar está en la parte occidental del territorio histórico de Gipuzkoa, dentro de la comarca de Debabarrena, a tan sólo 13 kilómetros de la costa. El río Deba discurre de sur a norte por el municipio, y forma a su paso pequeños arroyos como el de Azkarate o Potomendi.



La mayor parte de la población se concentra en el casco urbano, aunque el municipio está formado por otros siete barrios: Altzola, Arriaga, Sallobente-Ermuaran, Aiasta, Idotorbe, Azkue y Urruzuno. Además, está rodeado de bonitas montañas que permiten realizar interesantes recorridos en los que encontraremos numerosos dólmenes y túmulos.

Elgoibar es una localidad eminentemente industrial, considerada la capital de la máquina herramienta. En lo que se refiere al patrimonio cultural del municipio, cobra gran importancia el conjunto barroco formado por la casa consistorial y la iglesia de San Bartolomé, así como el pórtico de Olaso. Fuera del casco urbano se encuentra el antiguo balneario de Alzola, que

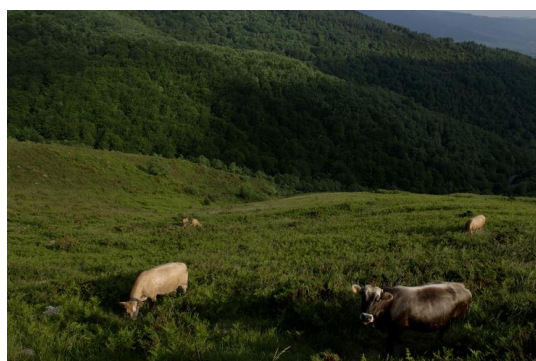
alcanzó cierto renombre en el siglo XIX por sus aguas termales y salinas. El balneario fue inaugurado en el año 1846 y, en la actualidad, el edificio alberga una fábrica de embotellamiento de agua.

Más información en: Ayuntamiento de Elgoibar: <http://www.elgoibar.eus/index.php/es/>

DESCRIPCIÓN DEL CAMPO DE VOLUNTARIADO JUVENIL

Los jóvenes que participen en el campo de voluntariado realizarán dos actividades muy diferentes.

Por una parte, en el yacimiento arqueológico de Moru, con la ayuda de expertos del Departamento de urbanismo y la asociación de montañeros de Morkai, los jóvenes harán trabajos de mejora: limpieza, quitar plantas invasoras y plantar plantas autóctonas, trabajos de apoyo en el yacimiento arqueológico...



Por otra parte, ayudarán en la conservación de varios locales que el ayuntamiento ha cedido a las asociaciones del municipio: limpieza, pintura, realización de grafitis, reparación y conservación, montaje y muebles, etc...

ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN

El equipo de animación propondrá una serie de actividades que posibiliten la relación entre todas las personas participantes en el campo de voluntariado y la comunidad que acoge el campo. Esto posibilitará un mejor conocimiento del entorno en que se desarrollarán los trabajos, así como un acercamiento a la cultura y costumbres del País Vasco.

Se organizarán diversas actividades, tales como excursiones, visitas culturales a las principales ciudades y zonas costeras de Euskadi, visitas guiadas para conocer la localidad, su historia y su museo, actividades deportivas, juegos...

Todas estas actividades se realizarán por las tardes y los fines de semana, con la participación de todas las personas del grupo.

El programa de actividades se concretará más adelante. El equipo tendrá en cuenta las propuestas de las personas voluntarias.

EQUIPO ACONSEJABLE

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| ➤ Saco de dormir (no hay sábanas) | ➤ Gorra o sombrero para el sol |
| ➤ Almohada (si la necesitas) | ➤ Crema protectora de sol |
| ➤ Artículos de aseo personal | ➤ Gafas de sol |
| ➤ Toallas de ducha y piscina | ➤ Traje de baño |
| ➤ Prendas de abrigo y para la lluvia | ➤ Chanclas |
| ➤ Calzado de monte y deportivo | ➤ Pequeña mochila para excursiones |

DOCUMENTACIÓN QUE CADA JOVEN DEBE LLEVAR AL CAMPO

- D.N.I., o tarjeta de extranjero/a o pasaporte.
- Tarjeta individual sanitaria

UBICACIÓN DEL CAMPO Y ALOJAMIENTO

Ubicación del campo: El campo de trabajo se situará en 2 zonas:

- En los locales de las asociaciones culturales del municipio.
- En el yacimiento arqueológico del monte Moru.

Alojamiento: Será en el **Instituto Arreiturre** de Elgoibar.

El edificio dispone de duchas, servicios, dos cocinas y un comedor. En el exterior hay un campo de fútbol y un frontón.

INCORPORACIÓN AL CAMPO

El primer día del campo de voluntariado, en el **Ayuntamiento de Elgoibar**, a las **18:00 h.** C/ Santa Ana, 2.

En caso de no poder acudir a la hora indicada, la incorporación deberá ser dentro de las 24 horas siguientes, siempre por causa justificada, y previa comunicación a la Dirección de Juventud del Gobierno Vasco.

CÓMO LLEGAR AL CAMPO

[Mapa de situación de Elgoibar \(Gipuzkoa\)](#)

En coche:

Desde Bilbao (51km): N637 Derio/ A8 Donostia/ A8 Salida Elgoibar.

Desde Donostia- San Sebastián (44km): A8 Bilbao/ A8 Salida Elgoibar.

Desde Vitoria-Gazteiz (52km): GI627 Bergara-Maltzaga/ N634 Maltzaga-Elgoibar.

En autobús:

Desde San Sebastián (35 min), autobuses Pesa. Teléfono: 902 54 32 10

En tren:

Euskotren: desde San Sebastián (1 hora); desde Bilbao (1 hora y media). Teléfono: 902 54 32 10

FIN DEL CAMPO

El campo de voluntariado finalizará el último día, tras desayunar y recoger la casa, entre las 9:00 y las 10:00 de la mañana.

SEGURO

Cada participante dispondrá de un seguro de accidentes y de responsabilidad civil. Aun así, cada joven debe traer al campo de voluntariado su **tarjeta individual sanitaria**.

TELÉFONOS Y E-MAIL DE CONTACTO

Gobierno Vasco. Dirección de Juventud:

- Tel.: **945 01 95 01 – 945 01 95 36**
- E-mail: gazteria-azolandegiak@euskadi.eus

NORMAS

Antes de realizar la inscripción es conveniente que las personas interesadas conozcan las normas de los Campos de Voluntariado Juvenil. Pueden consultarse en la web www.gazteukera.euskadi.eus (ver Campos de voluntariado juvenil – Características, cuota y normas de los campos de voluntariado).

RENUNCIAR A LA PLAZA Y SOLICITAR LA DEVOLUCIÓN DE LA CUOTA

Tienes toda la información en la página web www.gazteukera.euskadi.eus (consultar el apartado Campos de Voluntariado juvenil – Renunciar a la plaza y solicitar la devolución de la cuota).