

GYMKHANA: EL TESORO PIRATA

DURACIÓN: 90 mins

UBICACIÓN: calles de las 200

DESTINATARIOS: grupo de mayores

JUSTIFICACIÓN: Realizar una actividad para que los acampados se diviertan trabajando en equipo.

OBJETIVO GENERAL

La cohesión grupal en la actividad

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar en equipo para ser los primeros en encontrar el tesoro
- Superar todos los desafíos para conseguir las pistas que conduzcan al tesoro.
- Compartir el botín entre los miembros del equipo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Un monitor les explicara el juego mientras el resto de monitores se repartirán individualmente por la calle preparando lo necesario para la realización de sus pruebas. Los monitores estarán caracterizados de piratas y cada uno de ellos estará en una zona distinta. El mismo monitor que explicará el juego también se encargara de formar los equipos.

DURANTE

Se comenzara la actividad realizando el juego de “los submarinos” todos contra todos. Después cada equipo deberá pasar por todos los monitores y superar sus pruebas para conseguir una pista. Cada pista será una parte de un mapa que les conducirá al tesoro perdido, por lo que se necesitará que superen todas las pruebas para que el mapa este completo.

DESPUES

Una vez formen el mapa y encuentren el tesoro se les dejara un tiempo para que disfruten del tesoro (monedas de chocolate) hasta que todos los equipos encuentren su tesoro. Después cada monitor recogerá los materiales de su prueba y se dispondrán a realizar la siguiente actividad.

RECURSOS PERSONALES

Mar: prueba del folio y Descifrar mensaje.

David: carrera de piernas atadas y encontrar algo oculto.

Roger: pelota de pimpón en cuchara y teléfono escacharrado.

Jimena: Llegar en equipo a un objeto desde la pared y ninja.

Rubén: proa, babor, estribor y petanca

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT. GENERAL
Folios	1 paquete		X
Celo	1 rollo		X
Pelota pin pon	2 pelotas		X
Pelotas petanca	1 kit		X

ANEXO

PRUEBAS

- **Folio:** se colocaran folios en el suelo y se les dará un tiempo para posicionarse de manera que pisando los folios ninguno del equipo pise el suelo. Con cada ronda se irán quitando los folios hasta que solo quede uno teniendo que entrar todo el grupo en él.
- **Descifrar el mensaje:** usar números, números romanos o secuencias para traducir una frase.
- **Pelota cuchara:** se les colocará una cuchara en la boca y con una pelota en ella deberán andar cierta distancia. Con cada ronda se les hará hacer movimientos para dificultar la travesía.
- **Teléfono escacharrado:** se dirá una frase al oído de un chaval y este se lo dirá al oído de otro de tal manera que la frase tiene que llegar intacta hasta el último para darse por válida la prueba.
- **Carrera piernas atadas:** formando parejas se atara una pierna con la otra pierna de la pareja y deberán hacer un circuito en tiempo.
- **Ninja:** juego de eliminación por turnos teniendo que dar en las palmas de las manos. Hay dos vidas. Una por cada mano.
- **Proa, babor, estribor:** cada palabra se corresponde a delante, izquierda, derecha o atrás. Se les dirá una secuencia seguida y después tienen que hacerla saltando. Con que uno supere todas las rondas se les dará por válida la prueba.
- **Petanca:** habrá un objeto a cierta distancia. Cada uno deberá tirar una pelota para quedarse lo más cerca del objeto posicionado. Si entran dentro del rango se les dará por válida la prueba.
- **Tentáculo:** se colocara un objeto a cierta distancia y deberán desde un punto inicial agarrarse las manos para llegar a él. La gracia del juego es que ni juntándose todos llegaran por lo que deberán usar prendas u objetos para ganar más distancia.
- **Encontrar lo oculto:** dar pistas para que encuentre algo escondido.