

## JUEGO DE COLOR Y TALLER DE CAMISETAS

**DURACIÓN:** 120 minutos.

**UBICACIÓN:** Juego de color en el campo de fútbol. Taller en el prado del campamento, entre las duchas y la cocina.

**DESTINATARIOS:** Todos los acampad@s.

**JUSTIFICACIÓN:** Que los acampad@s tiñan su camiseta de olimpiadas para que puedan diferenciarse del resto de equipos durante la competición.

### OBJETIVO GENERAL

Teñir las camisetas de todos los acampad@s y monitor@s.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aumentar el sentimiento de pertenencia de los jóvenes.
- Ayudar a los equipos de trabajo a conocerse mejor.

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

**Antes:** Se deben colocar los rotuladores y las cartulinas en montones separados en el centro del campo de fútbol.

**Durante:** Los equipos se dispondrán en fila en un círculo alrededor de las piezas de los animales y los rotuladores (todo ello desordenado), a 10-15 pasos. La fila la harán del más pequeño a más mayor, y tras explicar la actividad, tendrán que dar 10 vueltas sobre sí mismos y salir corriendo al centro para coger una pieza del puzzle del animal que deseen. Dado que son 9 piezas y los equipos estarán formados por 10-11 jugadores, cuando los equipos tengan ya 9 piezas deberán salir a intercambiarla por otra.

Deberá estar con ellos un monitor de otro equipo de trabajo para evitar que hagan trampas y comprobar que el puzzle está bien hecho. Cuando los jugadores tengan su puzzle, uno de los pequeños (dando diez vueltas) debe salir a por el rotulador del color que quieran para su equipo. Al volver deberán colorear rápidamente su animal y el primero que lo consiga gana ese animal y color (no se busca perfección en el coloreado).

Al finalizar el juego habrá un pequeño gag protagonizado por Marbán y, tras este, se realizará el taller de camisetas. Cada acampad@ aplicará la impresión de su animal correspondiente en su camiseta blanca (que habrá traído de su casa), y le dará la camiseta al monitor que esté con los barreños de tinte preparados y esperará su turno para teñir la camiseta.

Los animales disponibles son: unicornio, rata, cerdo, flamenco, pulpo y elefante.

**Después:** Se colgarán todas las camisetas para que se sequen y se recogerá todo el material.

## RECURSOS PERSONALES

### Monitores Funciones

<b>8 monitores</b>	Controlar el juego
<b>2 monitores</b>	Teñir camisetas y colgarlas

## MATERIAL

CANTIDAD	MATERIAL	FUNGIBLE	NO FUNGIBLE
<b>6</b>	Cartulinas con dibujos de animales	X	
6	Rotuladores de cada color de equipo		X
	Camisetas blancas (cada niño la traerá de su casa)	X	
<b>6</b>	Barreños para hacer tinte		X
<b>12</b>	2 cajas de tinte de cada color: rojo, amarillo, verde, azul, marrón y rosa.	X	
<b>200</b>	Gomas de plástico	X	
<b>3</b>	Botes de serigrafía	X	