

PAÑUELO 2.0

DURACIÓN: 1 hora.

UBICACIÓN: En la campa.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas (por grupos de trabajo).

JUSTIFICACIÓN: Que los acampados compitan entre ellos en las olimpiadas y así conseguir la ansiada victoria.

OBJETIVO GENERAL: Lograr metas mediante el trabajo en equipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Participar en el juego con nuestro grupo de trabajo.
- Competir de manera respetable con el resto de equipos.
- Cooperar entre los miembros del grupo para lograr la victoria.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Los monitores deben fijar la zona desde la que los acampados empezarán a correr y otra en la que se coloque el pañuelo de inicio. Cada equipo tendrá que conseguir el pañuelo que tiene cruzado. La disposición del campo es como se muestra:

pañuelo 1

pañuelo 2

equipo 2

equipo 1

DURANTE

Cada equipo se sitúa en su zona de inicio en fila hombro con hombro. Igual que en el pañuelo clásico, se deben repartir números del 1 al 10 (contando con que cada equipo tiene 10 acampados. Si no es así, se reparten tantos números como el número de niños del equipo más grande, y algún acampado del otro equipo repite número).

Una vez repartidos los números, uno de los equipos empieza diciendo un número. El acampado del otro equipo con ese número asignado deberá salir corriendo hacia el pañuelo que tienen puesto en diagonal. El equipo contrario entero deberá salir a pillar al acampado que salió corriendo a por su pañuelo:

- Si el acampado consigue coger el pañuelo y volver a su base, conseguirá 1 punto
- Si el otro equipo le pilla antes de volver a la base, se quedará congelado en el sitio donde le han pillado

En la siguiente ronda, el último acampado en ser pillado debe decir un número para que salga una persona del otro equipo (teniendo en cuenta que no puede ser una de las personas ya pilladas). El acampado que salga podrá ir a por el pañuelo o a chocar a uno de sus compañeros para salvarle y que pueda correr de nuevo hacia su base. El juego continua alternando rondas de ambos equipos hasta que termine la ronda.

La ronda termina cuando uno de los equipos consigue llegar a su base con el pañuelo o cuando todos los miembros del equipo contrario están pillados. En ambos casos se suma un punto al equipo ganador y se vuelve a empezar.

DESPUÉS

Se recogerá el material, dejándolo en su sitio correspondiente.

RECURSOS PERSONALES

- 2 Árbitros

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Pañuelos	2		X