

TEMATIC INDIAN

DURACIÓN: 120 minutos

UBICACIÓN: Campa y prado de las Majás.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas.

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

OBJETIVO GENERAL: ¡Pasar un día indio!

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar distintas estrategias
- Aumentar la cooperación entre los acampados en grupos distintos a los grupos de trabajo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Preparar el disfraz de cada monitor, el material necesario para cada prueba y disfrazarse antes de despertar a los chavales

DURANTE

El día indio comenzará con el despertar. Los monitores despertarán a los niños disfrazados de indios y con alguna música india. Se levantarán y se hará el aeróbic ambientado a lo indio. Los monitores encargados del aeróbic esa mañana serán los encargados de darle ese toque. El desayuno y los servicios será igual que cualquier día, mientras que la recogida de tiendas será también ambientada.

La dinámica del día consistirá en un juego de batallas entre los distintos grupos de trabajo mediante distintas pruebas. El equipo que gane dicha prueba se llevará 1 punto, que más tarde, podrán intercambiar en el mercado por privilegios que serán atribuidos en la comida. Todos los acampados comenzarán con 0 pertenencias y los privilegios les atribuirán elementos extra. Estos serán los privilegios:

- **1 mesa:** el equipo podrá comer en la mesa, en vez de en el suelo.
- **1 banco:** el equipo podrá sentarse en un banco, en vez de en el suelo
- **5 vasos:** el equipo dispondrá de 5 vasos para comer. Debido al COVID, no podrán compartir, por lo que el resto del grupo beberá de la jarra. El monitor de este equipo, será el encargado de hacer que los niños **no chupen** de la jarra.
- **5 platos:** el equipo dispondrá de 5 platos para todos
- **5 cucharas:** el equipo dispondrá de 5 cucharas para todos

- **5 tenedores:** el equipo dispondrá de 5 tenedores para todos
- **5 cuchillos:** el equipo dispondrá de 5 cuchillos para todos

Antes de empezar a jugar, los equipos deberán pintarse como indios, buscar un nombre para su tribu y crear un himno indio. Ideas de nombres: Yuki, Paiute, Miwok, Hupa, Nootka, Makah, Haida, Ache, Mohave, Sioux, pies negros... e indicar dicho nombre en su tabla de progreso grupal, en la cual irán apuntando los puntos de cada prueba (cada monitor apuntará dichos puntos, para evitar trampas)

Pruebas: todas las pruebas tienen un tiempo máximo de 7 minutos. Si no se consigue pasar la prueba en ese tiempo, el equipo no recibirá ningún punto. En algunas pruebas solo participa un equipo (indicado con un 1 junto al nombre del juego) y otras requieren dos equipos que compitan entre sí (2) →

- **Tres en raya (2):** con 9 aros, se crea el tablero en el suelo. Por turnos, y en forma de relevo, los chavales deberán ir corriendo a colocar su ficha. Estas serán 3 pañoletas para un equipo, y 3 trapos de color para el otro. El primero en conseguir 3 en raya, gana. Si se empata se jugará de nuevo. En el caso de que se empate y no de tiempo a jugar más, ambos equipos recibirán 0 puntos.
- **Telaraña (1):** entre dos árboles se pone una cuerda pita o cinta delimitante, formando una especie de tela de araña. Todos los miembros del grupo deberán pasar al otro lado de la tela sin tocarla. Pueden hacerlo por arriba o entre los diferentes huecos. Si la tocan, ese acampado, tendrá que volver a empezar. Pueden hacer su propia estrategia e incluso ayudarse entre todos. Simplemente, no podrán tocar la tela.
- **Vuelta de manta (1):** el equipo en cuestión deberá posarse sobre una manta e intentar darle la vuelta a esta sin que ningún miembro del equipo se salga de ella. En el momento que eso pase, deberán volver a empezar. Si lo consiguen: 1 punto.
- **Telepatía (1):** por parejas, deberán colocarse espalda contra espalda. El monitor del equipo deberá, por turnos, pasarse por cada pareja y decir una categoría. A la cuenta de tres, la pareja dirá una palabra relacionada con esa categoría. Por cada 10 aciertos, se llevarán un punto.
 - Ejemplos de categorías: videojuego, un monitor/a, marca de ropa, aplicaciones, países europeos, series, programas de disney, películas de disney, raza de perro, color, comida española, comida italiana, número del 1-10, mes, comunidad autónoma, cantante español
- **Lanzamiento de aceituna (2):** los acampados se colocarán en fila pudiendo así distinguir a ambos equipos. Por turnos, pero ambos equipos a la vez, deberán comerse una aceituna y lanzar el *huíto* lo más lejos posible. El monitor será el encargado de comparar ambos lanzamientos y determinar el ganador de ese lanzamiento. El equipo que haya conseguido más puntos en toda la prueba, será el que se lleve el punto de victoria de esta actividad. Disclaimer: aquel niño alérgico a la aceituna o a la piel del *huíto* o esas cosas, no jugará esta actividad.
- **Teléfono escacharrado con galletas (1):** un miembro del grupo tendrá que decir un trabalenguas o frase relacionada con la actividad con la boca llena de galletas. Si el resto del equipo adivina lo que está diciendo, cada 5 acertadas, 1 punto. Frases:

- El corazón en paz, ve una fiesta en todas las aldeas
 - Donde reina el amor, lo imposible se puede alcanzar
 - El comienzo de la sabiduría es el silencio
 - No se requieren muchas palabras cuando se habla con la verdad
 - No se puede domar el espíritu de alguien que tiene magia en sus venas
 - Escucha al silencio que habla y al corazón que sabe
 - Entre las dificultades, se esconde la oportunidad
 - No hay mal que por bien no venga
 - No todas las tormentas vienen para inundar, muchas vienen para limpiar caminos
- **Relevos de memoria (1):** en los 7 minutos que tienen para completar la prueba, deberán uno a uno hacer lo siguiente: antes de salir, darán 5 vueltas a una raqueta y deberán correr hasta un árbol, memorizar todo lo que puedan del jeroglífico que encuentren y volver corriendo a su grupo para estos apuntarlo en un papel. Si consiguen descifrarlo entero, se llevarán un punto de victoria. Habrá 2 folios, uno con un abecedario traduciendo cada letra y otro con el jeroglífico que tienen que descifrar con la ayuda del abecedario. Tienen 10 segundos por niño para memorizar todo lo que puedan.

El jeroglífico será: *El alma no tendría arcoiris si el ojo no tuviese lágrimas.*



- **¡Dímelos, dímelos! (1):** los acampados deberán decir 5 o 10 cosas de las siguientes categorías:
 - 10 ríos, 5 apellidos de monitores, 5 nombres de medicinas, 5 personajes de La Casa de Papel, 5 presidentes de EEUU, 10 paradas de metro, 10 calles de Madrid, 10 deportes, 5 películas de miedo, etc
- **Ida de aro (2):** los acampados deberán darse de la mano, hacer una fila y pasarse el aro **ida y vuelta** del primero al último metiéndose por él y sin soltarse las manos. El equipo más rápido, obtendrá el punto de victoria.
- **La cachualidad (1):** con un mazo de cartas, 3 miembros del grupo deberán sacar una

carta del mazo (sin verlas). Para ganar la prueba, tendrán que coincidir los números de esas 3 cartas en 3 ocasiones.

Una vez se pite el final, los grupos deberán volver al centro, a entregar los puntos que hayan conseguido y se hará el recuento

DESPUÉS

Una vez hecho el recuento, se nombrará al ganador de la actividad, se hará un teatrillo celebrando este hito y mamarrachearemos un poquito.

RECURSOS PERSONALES

- 6 Monitores, uno con cada grupo.
- 1 monitor llevando la actividad

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA GENERAL DE MAT
Tabla de progreso	6	✓	
Folio abecedario	1	✓	
Jeroglífico	1	✓	
Folios	2		✓
Rotuladores	2		✓
Paquetes de galletas	8		✓
Pinturas de Cara	Caja		✓
Aceitunas			✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA GENERAL DE MAT
Cubos de agua o barreños	2		✓
Aros	11		✓
Pañoletas	3		✓
Trapos de color	3	✓	
Cuerda pita	1		✓
Manta	1		✓
Raquetas	2		✓
Barajas de cartas	1		✓

