

CÁRCEL

DURACIÓN: 1 hora y 30 minutos.

UBICACIÓN: Instalaciones del campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas.

JUSTIFICACIÓN: Que sepan trabajar en parejas y desarrollar su imaginación.

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar su imaginación para pasar desapercibidos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Competir de manera respetable con el resto de parejas.
- Cooperar entre los miembros del grupo para lograr la victoria.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Los monitores encargados de la actividad se encargarán de coger todo el material necesario, de preparar la zona de juego y de introducir las picotas en el frasco de cristal.

Los guardias se caracterizarán con los chalecos naranjas.

DURANTE

Todos los reclusos (acampados) estarán reunidos en la cancha de baloncesto y entrarán por la puerta principal del campamento todos los guardias en formación y empezarán a gritar a los reclusos que se pongan de rodillas en el suelo, mirando hacia abajo y con las manos detrás de la cabeza. Posteriormente, se tendrán que colocar en tres filas, separados por mayores, medianos y pequeños. Los mayores y medianos se colocarán por edad de manera descendente, mientras que para los pequeños será de manera ascendente. Cuando estén colocados, les explicaremos la actividad y procederemos a formar las parejas juntando al primero de la fila de los mayores con el primero de la fila de los pequeños, así el más mayor del campamento estará con el más pequeño y así sucesivamente hasta que se acabe la fila de mayores, que haremos lo mismo pero con los medianos y con el resto de pequeños hasta que no quede ninguno de ellos. Cuando esto ocurra, juntaremos al primero con el último de la fila de los medianos. Así la media de edad entre las parejas será lo más nivelada posible. Para finalizar, les daremos un pasaporte a cada una de las parejas y comenzará el juego.

Explicación del juego:

Para conseguir escapar de la cárcel deberán conseguir realizar con éxito cada una de las 4 pruebas (situadas en el campo de fútbol). La entrada a las pruebas (escaleras campo de fútbol) estará custodiada por guardias, quienes intentarán evitar que crucéis. Si los reclusos son apuntados con la linterna y dicen alguno de los nombres de cualquiera de los integrantes de la pareja, tendrán que volver a la zona salida (tiendas) e intentarlo de nuevo. Si consiguen evadir a los guardias, el carcelero (situado en las escaleras del campo de fútbol) les hará una marca en el pasaporte para indicar que han pasado por las escaleras y que pueden hacer una prueba.

Solamente pueden realizar una de las pruebas por cada vez que pasen por la entrada, por lo que cada vez que terminen una prueba se tachará la marca que hizo el carcelero a ambas parejas que hayan participado en la prueba y tendrán que volver a la zona de tiendas para intentar cruzar de nuevo. En todas las pruebas compiten dos parejas y solamente pasará la

prueba una de ellas. La pareja que gane la prueba se le hará un dibujo de la prueba correspondiente, para indicar que esa prueba ya ha sido superada.

Pruebas:

- **Jenga:** Los integrantes de las parejas se irán intercambiando para quitar una pieza de la torre (no tienen que volver a ponerlas encima de la torre). Cada turno durará 15 segundos, excepto si al que le toca sacar la pieza es pequeño, que se le dará 15 segundos extra. La pareja a la que se le caiga la torre no pasará la prueba.
- **Mikado:** Se soltará un montón de palitos en una mesa y las parejas deberán retirar los palitos de uno a uno sin mover los demás. La pareja que al retirar uno de los palitos mueva alguno del montón no pasará la prueba. Aquí los tiempos serán iguales que en el anterior, 30 segundos para los pequeños y 15 para el resto.
- **Tres en raya:** Los integrantes de las parejas se irán intercambiando para poner la ficha en el tablero de juego. Si quedan empate se vuelve a jugar, pero en este caso empezará la otra pareja. Los pequeños tendrán 20 segundos para colocar la ficha y el resto tendrá 10 segundos.
- **¿Cuántas hay?** Ambas parejas tendrán 30 segundos para decir la cantidad de picotas que hay dentro del frasco de cristal sin tocarlo ni abrirlo. La pareja que más se acerque al resultado ganará.

Normas importantes:

- Ambos integrantes de la pareja deben permanecer unidos en todo momento.
- Pueden utilizar cualquier objeto para cubrirse e intentar cruzar.
- Cada guardia dispone de 5 intentos para acertar alguno de los nombres de la pareja.
- Los guardias tienen prohibido tocar a los reclusos (acampados).
- En las pruebas del jenga, mikado y tres en raya, la pareja que llegue en primer lugar a la prueba elegirá si quieren comenzar ellos o la pareja a la que se enfrentarán.

DESPUÉS

Se recogerá el material, dejándolo en su sitio correspondiente.

RECURSOS PERSONALES

- 1 monitor → Controla el acceso a las pruebas (carcelero).
- 4 monitores → Encargados de hacer las pruebas.
- Resto de monitores → Guardias con chaleco naranja

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Rotuladores	5		✓
Pasaportes	39	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Mesas	4		✓
Sillas	4		✓
Juego Jenga	1	✓	
Juego Mikado	1	✓	
Juego tres en raya	1	✓	

Frasco de cristal	1	✓	
Picotas	Muchas		✓
Linternas	19		✓
Chalecos naranjas	14		✓