

VIRUS

DURACIÓN: 2 horas

UBICACIÓN: Prado del campamento y pruebas dispersas fuera de la campa.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas.

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

OBJETIVO GENERAL

Averiguar la cura al virus colaborando entre todos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar distintas estrategias para encontrar la cura
- 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, el tablero central de progreso y las cartas de puntos y pruebas

Durante: La actividad comenzará con la formación aleatoria de grupos. Con esto se pretende que los acampados estén en grupos aleatorios con gente con la que a lo mejor no han coincidido antes. Para ello, se les dirá que deben coger su ración diaria de víveres para la cuarentena. Al recogerla, recibirán un número que corresponderá con el número del grupo al que pertenecen. Una vez estén formados los grupos, se les explicará el funcionamiento del juego.

Un virus mortal se ha propagado por toda Europa. Se trata de un virus ... Por grupos, deberéis superar el mayor número de pruebas posibles para acumular puntos. Con esos puntos, podréis ir comprando elementos para la cura, pero para ello necesitaréis conseguir la receta. Además, estos puntos os ayudarán a avanzar por el tablero de progreso, desbloqueando nueva información.

Tras esta explicación, cada grupo deberá coger una tarjeta de prueba, en la que se indicará prueba y el lugar donde se realiza.

Pruebas: Todas las pruebas tienen un tiempo máximo de 5 minutos. Si no se consigue pasar la prueba en ese tiempo, el equipo no recibirá ningún punto.

- **Foot-chain:** Los acampados deberán llenar un vaso de agua de plástico con los pies de un cubo y pasárselo entre todos los miembros del equipo hasta vaciarlo en otro cubo. Habrán superado la prueba cuando consigan llenar el cubo del final.
- **El puente prendido:** los acampados deberán llegar de un punto a otro sin poder pisar el suelo, solo podrán pisar sus propias prendas que coloquen en el suelo.

- **Ida de aro:** los acampados deberán darse de la mano, hacer una fila y pasarse el aro del primero al último metiéndose por él y sin soltarse las manos.
- **Busca, busca:** los acampados deberán buscar 3 formas geométricas, pintar 5 colores en un folio utilizando elementos de la Pachamama y un palo más grande que el más alto del grupo.
- **Preguntas cultura general:** los acampados deberán acertar 10 de las siguientes preguntas. Según vea el monitor cuantas preguntas aciertan, podrá hacerles preguntas más fáciles o más difíciles.
 - Fáciles:
 - ¿En qué continente está Ecuador? América
 - ¿Cada cuantos años tenemos un año bisiesto? 4
 - ¿De qué colores es la bandera de Francia? Azul, blanco y rojo.
 - Medias:
 - ¿Qué huesos se encuentran en el antebrazo? Radio y cúbito
 - ¿Cómo se escribe 2019 en números romanos? MMXIX
 - En música, ¿a cuántos tiempos equivale una blanca? 2
 - ¿Cómo se llamaban las tres carabelas que fueron a América con Cristóbal Colón? Santa María, la Pinta y la Niña
 - ¿Cuánto suman los ángulos de un triángulo? 180 grados
 - ¿Cómo se llama el presidente de los Estados Unidos? Donald Trump
 - ¿Cuánto vale el número Pi? 3'141592
 - Difíciles:
 - ¿Cuántas semanas tiene un año? 52
 - ¿Cuál es el gentilicio de Huelva? Onubense
 - ¿En qué año acabó la Segunda Guerra Mundial? 1945
 - ¿En qué órgano se produce la insulina? En el páncreas
 - ¿Cuál es el único mamífero que puede volar? El murciélago
 - ¿Cómo se llama el estadio del Betis? Benito Villamarín
- **Li riciti, i vir si li intindis:** el monitor leerá una única vez todos los elementos de la receta de la cura con la boca llena de galletas.
- **La cachualidad:** 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.
- **Adivinaaaaaaaa:** el monitor asignado a la prueba reproducirá 5 segundos de una canción y el grupo tendrá que adivinar de qué canción se trata. Para superar la prueba, tendrán que adivinar 5 canciones.
- **Un padre y un hijo...:** los acampados deberán acertar todas las adivinanzas de una página al azar de un libro de adivinanzas.
- **¡Dímelos, dímelooooo!!:** los acampados tendrán que decir 10 cosas de las siguientes categorías:
 - 10 ríos
 - 5 apellidos de monitores
 - 5 nombres de medicinas

Después de cada prueba, los grupos deberán volver al centro, a entregar los puntos que hayan conseguido y coger la siguiente carta de prueba.

Después: Cuando entre todos los equipos hayan conseguido los puntos necesarios para desbloquear la cura, se hará un teatrillo celebrando este hito y mamarrachearemos un poquito.

RECURSOS PERSONALES

- 3 Monitor@s que estarán en el centro de la campa y serán los encargados de vigilar y explicar todo lo que haga falta sobre el tablero de progreso, además de repartir las cartas de prueba a los grupos.
- 6 Monitor@s, uno con cada grupo.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Tabla de progreso	1	✓	
Cartas de actividad	10	✓	
Vasos de plástico	20	✓	
Folios			✓
Paquetes de galletas	3		✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	DE	CAJA DE MAT GENERAL
Cubos de agua o barreños	2			✓
Aro	1			✓
Móviles	6			¿?
Libro de adivinanzas	1			✓
Barajas de cartas	2			✓

*Los móviles son para que cada monitor que acompañe a los grupos pueda reproducir música para "Adivinaaaaa"