

LXS LOCXS RAMDON

DURACIÓN: 90 minutos.

UBICACIÓN: Prado del campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas. Por tiendas.

JUSTIFICACIÓN: Juego que se realiza todos los años a principios que permite a los acampados tomar contacto desde el inicio y divertirse con los que serán sus compañeros a lo largo del campamento

OBJETIVO GENERAL: Aprender a trabajar por equipos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar en equipo
- Tomar decisiones
- Asumir sus propios fallos sabiendo aceptarlos y compartir ideas mejores.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

30 minutos antes, todo el material tiene que estar en la sala de material localizado y 15 minutos antes los monitores han de estar caracterizados y con su material. Una vez se termine de explicar la actividad, los monitores se distribuirán por las instalaciones.

DURANTE

Se reúne a los acampados en la zona de oración del campamento para dividirles por grupos de tiendas y relatar el contexto del juego, asignándoles a cada grupo una tarjeta que tendrán que rellenar con los sellos de los diferentes personajes. Mientras tanto, los responsables del juego estarán rondando de manera que si surge alguna duda o problema estén cerca para solucionarla.

ANEXO I

DESPUÉS

15 minutos antes de acostarnos se tocarán tres pitos para indicar el final del juego y nombrar al ganador. Cada loco recogerá el material que haya quedado en su puesto.

RECURSOS PERSONALES

- 15 monitores
- los gazapos que quieran participar.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT GENERAL
Folios	10		✓
Bolígrafos	10		✓
Pelota	2		✓
Cajas de cartón	Muchas		✓
Comba	1		✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT GENERAL
Utensilios de limpieza	Varios		✓
Disfraz de príncipe	1		✓
Altavoz	1		✓

ANEXO I

1. Desarrollo:

La presentadora explica a los acampados las reglas del juego. Estos compiten por tiendas, y al sonido del pitido, tienen que encontrar a los monitores que están repartidos por el campamento. El orden de los personajes y de las pruebas es el que elija cada grupo, teniendo que encontrar a un personaje que esté solo y acudir a él.

Cada monitor tiene una locura diferente que tiene que ser curada, por lo que cada grupo tiene que descubrir su trastorno y curarlo. Una vez que haya sido resuelto, cada personaje tiene que poner su sello en el pasaporte que se le dé a cada grupo, justificando así que han pasado por él y que le han curado. Así cada grupo tiene que conseguir en el tiempo que dura el juego curar a todos los personajes y conseguir que estos le sellen su pasaporte, siendo el grupo ganador aquel que sea el primero en mostrar el mayor número de sellos posibles.

2. Personajes

Presentador: Se encargará de presentar la actividad y pasearse por las instalaciones deberá ser una PERIODISTA DE INFORMATIVOS

<u>Personaje</u>	<u>Trauma</u>	<u>Cura</u>
TOC DE LA LIMPIEZA	Tiene doble personalidad, es un loco de la limpieza y del orden, de vez en cuando le da un baido y se pone a desordenar su propio orden, no se acuerda de que es él, (culpa a los presentes del desorden)	Le tienen que convencer y hacer consciente de que es él mismo quien desordena las cosas
MBAPE (FUTBOLISTA)	Es el nuevo presidente del PSG, pero el quería ser jugador de futbol aunque parece que está contento de ser presi por la pasta que gana	Presentación ficticia al Real Madrid/jugar un partido de fútbol con él y dejarle ganar.
AMIGO (DE TONI)	Da muchos besos y abrazos a todo el mundo, es muy pesado y no deja a la gente en paz.	Enseñarle a mantener la distancia con los besos y abrazos justos.
TIEMPO	Está obsesionado con que va a llover y va a caer un diluvio, tiene miedo de ahogarse cuando llueve	Tienen que cubrirle o fabricar un paraguas
FRIKI DE LOS COMIC DE SUPERHEROES	Va disfrazado de un personaje de comic o de varios (como decida el monitor), pero su personalidad es de otro distinto	Transformarle en uno de ellos que concuerde con el disfraz
PRINCIPE DISNEY	Es un príncipe malheducado y barriobajero que le gusta escuchar rap a toda hostia y habla fatal, además no sabe bailar y baila mucho reggaeton.	Le tienen que enseñar modales y a bailar vals.
MIMO	No para de hablar mientras hace su show	Le tienen que enseñar a ser un mimo real.
FRIKI DE LOS COCHES	Se piensa que sabe mucho de coches y que cualquier cosa que ve es un coche. Está obsesionado con la Formula 1. Sentado en una silla empieza a hacer ruido de conducir y a hablar de cosas de cosas de coches	Tienen que simular un coche con ellos mismos / Enseñarle un coche de verdad.

INSTRUCTORA DE ZUMBA	Hace una clase de zumba con música clásica	Tiene que enseñarle a dar una clase de zumba normal acorde a la música, cambiando el baile o cambiando la música
DEPORTE	Confunde términos de deportes cambiando los ejercicios.	Enseñarle a hacer ejercicio
AMAZON + CONSTRUCTOR (2 monis)	<p>Están separados en el espacio.</p> <p>El repartidor de amazon lleva muchas cajas y todo el rato se le caen, está hasta las narices de su trabajo y quiere dejarlo, pero no sabe qué hacer con las cajas.</p> <p>El arquitecto, tiene un plano de un edificio que quiere construir, pero no tiene materiales con lo que hacerlo ni constructores que le quieran ayudar, está muy frustrado con su trabajo y muy triste.</p>	Tienen que quitarle las cajas al de amazon para que este esté contento y no cargue más con ellas y llevárselas al constructor para que este haga algo con ellas.
MANIFA DE LA NATURALEZA + GREENPEACE (2 monis)	<p>Están juntos. El de las manifestaciones, se manifiesta contra cosas de la naturaleza absurdas (ej. Porqué los pimientos son rojos o por que el kiwi tiene pelo!!!). Grita mucho.</p> <p>El de Greenpeace tiene un huerto, y le explica pacíficamente el porqué de las cosas que grita el de la manifestación.</p>	El de la manifa tiene que empezar a hablar mas bajo para que escuche al de Greenpeace y asi le deje de pisar el huerto.
MIX DE JUEGOS	Tiene los juegos tradicionales liados en la cabeza (Ej. Juega a la rayuela con una comba). Es muy cabezota y quiere que la gente juegue con sus normas.	Tienen que enseñarle a jugar

3. Propuestas de gazapos

- Llorica
- Peluquero