

CONEJEA TU CONEJO

DURACIÓN: 90 minutos

UBICACIÓN: Campo grande

DESTINATARIOS: Tod@s l@s acampad@s

JUSTIFICACIÓN: Desarrollar la orientación en un ambiente nocturno.

OBJETIVO GENERAL: Fomentar la estrategia y el trabajo en equipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar la orientación en la noche.
- Aumentar la cooperación entre l@s acampad@s.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Preparar las banderas (3 trapos de distintos colores). Delimitar tres bases, separadas entre sí con cintas delimitadoras y 3 sillas por base, para crear un triángulo por cada grupo y separar el campamento en tres grupos de nivel: pequeños, medianos y mayores.

Que el grupo de pequeños traiga una linterna. Esta la tendrá el monitor encargado de vigilar las bases de pequeños.

DURANTE

Cada grupo tiene un rol distinto: conejos, lobos y cazadores.

Los conejos serán los mayores, los lobos serán los medianos y los cazadores serán los pequeños.

Cada equipo tiene una bandera que debe ser escondida por todo el campo por un/a jugador/a del equipo contrario, el objetivo es encontrar tu bandera. Los lobos esconden la de los conejos, los conejos la de los cazadores y los cazadores la de los lobos.

Se dispone de 5 minutos para esconder las banderas. Mientras las banderas se están escondiendo, el resto del equipo debe permanecer fuera de la vista del campo. Ya sea esperando fuera del campo o bajando unos minutos más tarde que los 3 representantes de cada equipo. Se acaba el juego cuando uno de los equipos encuentra su bandera. Se pueden hacer varias rondas si el juego termina muy rápido.

Para evitar que la gente encuentre tu bandera, l@s jugadores pueden cazar al resto de jugadores, cada equipo tiene unas restricciones: los lobos sólo pueden cazar a los conejos; los cazadores a los lobos y a los conejos; y los conejos no pueden cazar a nadie.

A lo largo del juego, los conejos pueden pedir a los/las monitores/as hasta 5 cambios de rol, que se sortearán al azar, pudiendo adoptar otra vez el rol anterior. Habrá un monitor encargado de supervisar a cada equipo en los cambios de rol. Los equipos solo podrán pedir el cambio de rol al monitor encargado de su grupo. En el momento en el que se cambia de rol, todo el equipo adopta el rol elegido.

Durante 3 minutos tienen las habilidades de dicho rol. Para comunicar el comienzo del tiempo debe darse un pitido. Cuando acaben esos 3 minutos se deben dar 2 pitidos para anunciar el

final del tiempo. Los cazadores, podrán pedir una linterna durante 3 minutos, se la tendrán que pedir al monitor encargado de su grupo. Este marcará el inicio de esos 3 minutos con un pitido largo y el final con otro pitido largo.

Cuando un@ jugador pilla a otr@, el/la pillad@ de menos rango debe irse a su base con los brazos en alto y permanecer allí 30 segundos. cada base debe estar supervisada por un monitor.

DESPUÉS

Recoger las bases y el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

- 3 Monitores para controlar tiempos.
- 3 Monitores para vigilar las bases.

RECURSOS MATERIALES

| MATERIAL FUNGIBLE | CANTIDAD | CAJA DE ACTIVIDAD | CAJA DE MAT GENERAL |
|--------------------|----------|-------------------|---------------------|
| Cinta delimitadora | 1 rollo | | ✓ |

| MATERIAL NO FUNGIBLE | CANTIDAD | CAJA DE ACTIVIDAD | CAJA DE MAT GENERAL |
|----------------------|----------|-------------------|---------------------|
| Trapos de colores | 3 | | ✓ |
| Sillas delimitadora | 9 | | ✓ |
| Linterna | 1 | | ✓ |