

LOCOS

DURACIÓN: 1h y 30 minutos.

UBICACIÓN: Prado del campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas. Por grupos de nivel.

JUSTIFICACIÓN: Juego que se realiza todos los años a principio del campamento por grupos de nivel, que permite que los acampados desde el inicio tomen contacto y se diviertan con los que van a ser sus compañeros a lo largo de todo el 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 ha de estar en la sala de material localizado y 15 minutos antes los monitores han de estar caracterizados y con su material dispuesto.

Para así moverse al sitio que les han asignado. Una vez se termine de explicar a los acampados 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 tal manera que los pequeños y medianos van en parejas de tiendas, y los mayores separados por tiendas individuales y relatar el contexto del juego, asignándoles a cada grupo una tarjeta que tendrán que rellenar con los sellos de los diferentes locos. Se les enviará a buscar a los personajes, mientras tanto los responsables del juego estarán rondando de manera que si surge alguna duda o problema estén cerca para solucionarla

Después: 15 minutos antes de acostarnos se tocan 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

- Cintia: Presentadora
- Cesar: **Bibbidi Bobbidi Boo**
- Marcos: Umpalumpa vago
- Lidia: Agente secreto
- Rubén: Alien
- Paula: Inside out
- Cris: Domador de dinosaurio
- Cabrera: Dinosaurio
- Andrea: Niña de San Idelfonso
- Valvi: Niña de San Idelfonso
- Natalia: Cajera borde
- Marban: Cuñao
- Antonio: el del tiempo

- Jami: luchador de sumo

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT GENERAL
Bolígrafos	10		✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT GENERAL
Disfraz dinosaurio	1		✓
Bolas de bingo	20	✓	

ANEXO LOCOS

1. Desarrollo:

La presentadora explica a los acampados las reglas del juego. Estos compiten por grupos de nivel divididos en tiendas de manera que 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 al 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 a un monitor todos los sellos. Si ningún grupo lo consigue, gana aquel que más sellos tenga.

Cada personaje tiene una locura relacionada con su historia, por lo que los niños tendrán que averiguar qué les ocurre y curarles, así como conseguir sus respectivos sellos, y el más rápido ganará el juego.

2. Personajes

Presentador: Se encargará de presentar la actividad y pasearse por las instalaciones

<u>Personaje</u>	<u>Trauma</u>	<u>Cura</u>
Bibbidi Bobbidi Boo	Ha olvidado cómo seguir el ritmo de la música, ya que ha perdido todos sus instrumentos, deberá hacer una base musical sin sentido.	Hacer una orquesta en conjunto
Umpalumpa vago	Está tirado en el suelo sin ganas de trabajar ni de hacer nada, pero cantando una canción de trabajo (¡Umpalumpas a trabajar!).	Los niños le tienen que obligar a trabajar

Agente secreto del pentágono	Se piensa que le están vigilando y observando los aliens. (Banda sonora con el móvil de sonidos de aliens)	Encontrar al alien que estará escondido por detrás del agente secreto.
Inside out	Cambia de emociones continuamente.	Que los niños se queden apáticos (sin emociones)
Domador de dinosaurios	Es un domador de dinosaurios, tiene al dinosaurio haciendo espectáculos continuamente y trucos, por tanto, el dinosaurio está muy cansado de estar con él. Banda sonora continua con el móvil de Jurassic Park	Los acampados tienen que liberar al dinosaurio de la opresión del domador
Niñas de la lotería	No saben cantar al compás los números y los premios de la lotería, estarán cantando números sin ningún orden entre ellas.	Los niños tienen que enseñarles a cantarlos bien
Cajera borde	Estará pasando artículos de tienda por una cinta transportadora siendo muy borde. Banda sonora continua con el móvil de Mercadona. ¡Importante chicle!	Los acampados tendrán que tener con ella un gesto de amabilidad
Cuñado	Va a estar criticando todo de los demás y dejando claro que lo suyo es mejor siempre	Tienen que darle la razón
El del tiempo	Está obsesionado con la meteorología, no puede parar de hablar del tiempo, es un monotema, habla muy rápido	Tienen que conseguir que hable de otro tema que no es el tiempo
Luchador de sumo	Está obsesionado con luchar al sumo todo el rato, estará en un círculo dibujado en el suelo, retando a todo el mundo a luchar con el	Tienen que jugar con él a un sumo-culo hasta que gane uno del grupo

3. Propuestas de gazapos

- **Jubilado**
- Observador
- Caganet del belén

4. Personajes complementarios:

- Alien
- Dinosaurio