

LOCXS POR LA HISTORIA

DURACIÓN: 90 minutos.

UBICACIÓN: Instalaciones del campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas.

JUSTIFICACIÓN: Juego que se realiza todos los años al inicio del campamento, pues permite a los acampados tomar contacto 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
- Compartir y poner en común las mejores ideas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Preparar todo el material necesario, separado por personajes. Antes de empezar la actividad, los monitores deberán haberse leído su papel y tener localizado su disfraz.

Durante la explicación del juego, todos los monitores excepto el presentador tendrán que caracterizarse rápidamente.

Una vez terminada la explicación de la actividad, los monitores se distribuirán por las instalaciones e irán a sus puestos.

DURANTE

Se reúne a todos los acampados en la puerta de la capilla y se les pide que se sienten para escuchar atentamente la explicación del juego.

CIENTÍFICO PRESENTADOR (Cabrera) - EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

Un científico ha construido una máquina del tiempo y ha viajado en ella. Al volver a su época actual se ha dado cuenta de que muchos personajes de la historia se han colado y han aparecido también en la actualidad. Estos personajes al estar en contacto con la actualidad han alterado su comportamiento y no saben volver a ser ellos mismos.

Debéis separaros por tiendas (se incluye la posibilidad de juntar tiendas) e ir a buscar a los diferentes locos y tratar de averiguar la forma de curarles.

Cuando identifiquéis su trastorno y encontréis su cura os firmarán en la cartulina que os repartiremos a cada grupo.

El objetivo es conseguir el mayor número de firmas posibles.

El final del juego se indicará con tres pitos. Tras escucharlos debéis regresar al comedor.

PERSONAJES:

PERSONAJE	TRAUMA	CURA
Neardental	Hablando con monosílabos, está muy angustiado porque tiene muchos conocimientos de su época pero no puede transmitirlos a los demás porque no sabe pintar ni hablar.	Encontrar una cueva y hacer pinturas rupestres. Hacer fuego (no real) y bailar alrededor para que esté muy feliz.
Cleopatra (PAU)	Está triste por que se va a morir dentro de poco y no sabe como hacer la ceremonia de su entierro con tantos ritos que hay hoy en día (incineración, tumba, nicho...).	Entierro de momia. Momificarla con lo que encuentren y elegir “la pirámide” como lugar del entierro. *NO VALE PAPEL HIGIÉNICO PARA MOMIFICAR
Aristóteles & Julio César	Hay confrontación entre los dos, acerca de un regaliz. <ul style="list-style-type: none">- Aristoteles: analiza el caramelo. Ve sus beneficios y ventajas de cómo comerlo, todo esto de forma filosófica. Está dispuesto a compartirlo.- César: sabe que para conseguir las cosas hay que luchar “Al César lo que es del Cesar”, y no quiere compartirlo de ninguna manera.	Diplomacia vs “la guerra lo soluciona todo”. Pueden elegir a quien hacer caso, o llegar los acampados mismos a una solución.
Jesucristo	Negando su destino de morir y salvarnos a todos. Ha descubierto que en la actualidad ser carpintero tiene muchas posibilidades por lo que quiere seguir los pasos de su padre José siendo carpintero.	Convencerle de su destino (morir y resucitar para salvarnos a todos)
Caballero & dragón	Aparentemente son amigos, el caballero es super feliz con su amistad, pero el dragón es falso y está utilizando al caballero para comérselo. (Al caballero le cuesta creer que su amigo se lo quiera a comer)	Tienen que hacerle ver que son enemigos y que se lo quiere comer. Tiene que huir.

Colón*	Es terraplanista y quiere llegar a un destino desconocido con su mapa, pero no puede porque el camino se invierte y tiene miedo de que si continúa se caiga al vacío.	Hacerle ver que la tierra es redonda y que en ningún momento te podrías caer al vacío.
Oppenheimer* (ROBERTO)	Quiere hacer la bomba atómica. Tiene unos ingredientes y una receta que seguir pero no consigue que reaccione. Está muy frustrado.	Conseguir los ingredientes correctos para hacer la bomba atómica, ajustando sus elementos de la tabla periódica a la fórmula matemática (el personaje dirá todo el rato que no explota la mezcla).
Hippie (ANDREA)	Una hippie contraria que escucha heavy y está a favor del conflicto.	Hay que convertirla en una hippie de verdad
Viejoven	Está fuera de moda, un cuñado, un aburrido...	Hacerle moderno (en vocabulario y apariencia)
Futurista	Está triste porque está sola, y echa de menos a sus amigos extraterrestres.	Hacerla una nave espacial o convertirse en sus amigos extraterrestres.

PRUEBAS ESPECÍFICAS (*): (OPPENHEIMER* & COLÓN*)

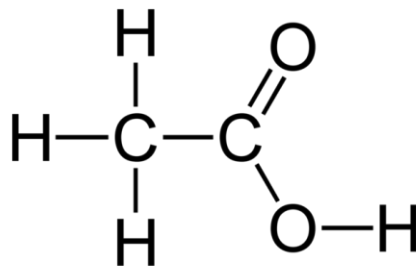
Las siguientes pruebas contarán con materiales y explicaciones exclusivas para su ejecución:

- **Oppenheimer**: los acampados deberán identificar unos ingredientes expresados en elementos de la tabla periódica para construir una fórmula que produzca el efecto volcán de bicarbonato de sodio. Los ingredientes y sus elementos estarán separados. Primero deberán asociar cada ingrediente a su elemento y luego crear la fórmula.

Jabón de manos



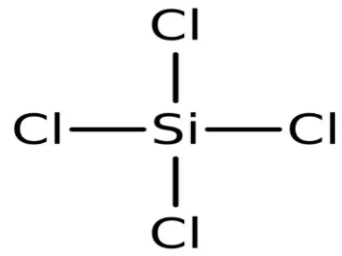
Fórmula



Tierra



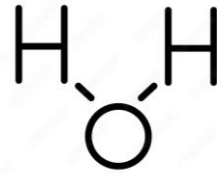
Fórmula



Agua



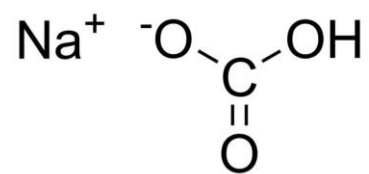
Fórmula



Maicena



Fórmula



FÓRMULA DE LA BOMBA ATÓMICA:

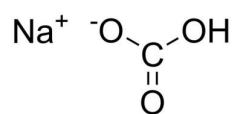
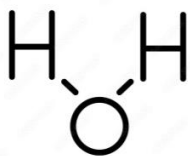
Agua

+

Maicena

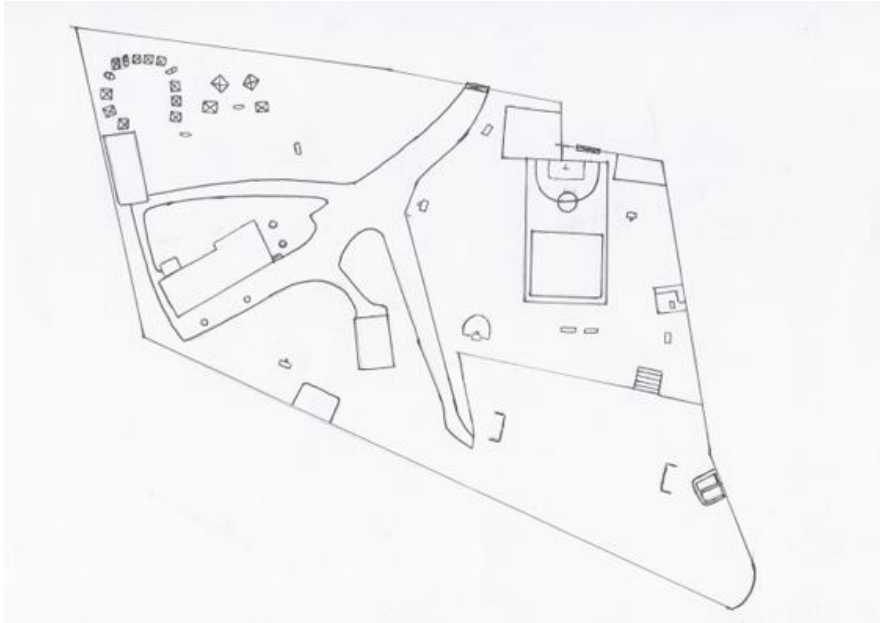
=

reacción



- **Colón:** Querrá viajar de un punto a otro representados en un mapa de las instalaciones del campamento. Dicho mapa estará doblado por la mitad por lo que Colón al considerar que la tierra es plana no se atreverá a pasar el punto de dobléz del mapa por miedo a caerse al vacío. Los acampados deberán convencerle de que la tierra al ser redonda no hay riesgo de caerse al vacío. El monitor encargado de esta actividad podrá doblar el mapa a su gusto para llegar a la zona que desee.

Mapa:



GAZAPOS: (CABRERA)

Son unos locos más, pero no tienen pruebas como tal. No hay cura para su locura. No firman ningún papel, solo están para distraer y hacer perder el tiempo a los chavales.

- **Ameba:** sin pronunciar palabra perseguirá a los acampados o hará que le persigan para crear confusión entre ellos.

DESPUÉS

Una vez que todos los personajes estén curados o se pase el tiempo para la actividad nos reuniremos todos en el comedor. El científico habrá arreglado la máquina del tiempo y devolverá a todos los personajes a su época (la máquina del tiempo será meterse en la casa)

Seguidamente se procederá a llevar a los acampados a sus tiendas para acostarles.

Cada loco recogerá el material que haya quedado en su puesto.

RECURSOS PERSONALES

- 13 monitores

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Plano Ribota	1		X
Disfraces	14		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Rollo papel continuo grande	1		X
Pack de pinturas de cera	1		X
Bolsa de chucherías	1		X
Jabón líquido	3		X
Cubo / Barreño	1		X
Pack cartulinas de colores	6		X