

## ELSA SE HA VUELTO CRAZY

**DURACIÓN:** 90 minutos.

**UBICACIÓN:** Dentro de las instalaciones. Exterior. Prado del campamento.

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

**JUSTIFICACIÓN:** Es necesario realizar actividades de agua en las peores horas de calor para combatir las altas temperaturas. Repetimos actividad con gran acogida en la edición anterior del CSP.

### OBJETIVO GENERAL

Fomentar el trabajo en equipo, la ayuda y la cooperación entre los acampados a través de juegos cooperativos.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Introducir actividad de agua combinada con la educación en valores propios de la convivencia.
- Reducir la temperatura corporal a través del juego.

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

**Antes:** Antes del inicio de la actividad, cada monitor debe tener preparado, en el lugar asignado, todo el material que necesite para el desarrollo de la prueba que se le ha atribuido en la reunión de monitores de la noche anterior.

**Durante:** Elsa se ha vuelto to Krazy, eso es lo que puede deducirse por su extraño comportamiento desde primera hora de la mañana (Por la mañana habrá tenido lugar un despertar temático de Frozen).

Al inicio de la actividad, aparecerá Elsa visiblemente loca y feliz y le comunica al campamento su extraño descubrimiento: ¡Los monitores del campamento tienen muchísimo calor! Para resolverlo, necesita la colaboración de todos los **grupos de nivel divididos en dos equipos cada uno, hasta formar un total de 6 equipos.**

En el centro de la campa, rodeados por las pruebas que deben resolver por rotación, habrá tres bloques de hielo en cuyo interior se encuentran los tres TOTEMS, que son claves para sofocar el calor de los monitores, (Hay un bloque por cada grupo de nivel). Todos los acampados deberán picar los bloques de hielo correspondientes a su grupo de nivel (siguiendo las normas del juego que se explicarán a continuación) hasta conseguir extraer el TOTEM atrapado en su interior. Si lo logran, al final del juego podrán participar en la **Gran ceremonia del agua**, en la que deberán elegir un motor de su GN para arrojarle un gran barreño de agua con hielo.

Existen 12 pruebas alrededor de la campa. Los equipos se situarán en ellas de manera alterna, dejando siempre una prueba vacía, de barbecho, entre equipo y equipo; y contarán con 5 minutos por prueba para superarlas. A medida que vayan superando las

pruebas irán obteniendo dos tipos de recompensas en función del resultado y de su comportamiento:

- Tiempo: Según el resultado de la prueba, el monitor decide si les da una tarjeta de **5, 15 o 30 segundos**.
- Herramienta: Según el comportamiento de los integrantes, el monitor decide si les da una tarjeta de **Palillo mondadientes, Cuchara y Martillo**.

Al recoger las recompensas, dos integrantes elegidos por el monitor deberán correr hasta el centro de la campá para picar el bloque de hielo de su GN con la herramienta y el tiempo obtenidos como recompensa. (Habrá un monitor arbitrando el picado del hielo, que recogerá las tarjetas y las intercambiará por las herramientas).

El juego por tanto tiene dos fases:

## **1. FASE 1. PRUEBAS Y TIEMPO PARA PICAR EL HIELO**

Las 12 pruebas son las siguientes:

- **1. CONEJO Y ESPONJA.** Juego por relevos. Con unas medias en la cabeza, rellenas con esponjas en la parte de los pies, deben empaparlas en un cubo de agua y, sin usar las manos, rellenar un cubo vacío en el otro extremo del recorrido.
- **2. CARA Y CRUZ.** El monitor retará a todos los integrantes del equipo, de menor a mayor edad, que apuesten a cara y cruz de una moneda. Si aciertan le lanzan un vaso de agua a la cara, y si fallan, lo reciben.
- **3. PALILLOS Y PALOS.** El monitor retará a todos los integrantes del equipo a que saquen el palillo más corto. El que saca el palillo más largo lanzará un vaso de agua a la cara del que haya sacado el más corto.
- **4. RELEVOS Y MACETAS.** Juego por relevos. Sentados en el suelo, uno detrás de otro y en fila, deben pasarse media garrafa de agua, llena de agua, por encima de las cabezas y hacia atrás. Las garrafas están agujereadas y tienen que rellenar un cubo vacío en el otro extremo del recorrido.
- **5. CARTAS Y ALTAS.** El monitor retará a todos los integrantes del equipo, de menor a mayor edad, a que saquen una carta más alta que él. Si la superan le lanzan un vaso de agua a la cara, y si fallan, lo reciben.
- **6. GLOBOS Y GLOBOS.** Medio equipo frente a la otra mitad, separados 5 metros y dispuestos en zig zag, deben lanzarse globos de agua, uno a uno y sin romperlos, hasta el último integrante, quien debe depositarlos en un barreño al final del recorrido.
- **7. SUMAS Y MOJAS.** Rey de la pista, juego de dos, uno a cada lado de la mesa. Sobre la mesa se colocarán tres vasos de agua, y cada vaso tendrá un número de dos cifras escrito al lado. El monitor gritará una operación matemática cuyo resultado será uno de los tres números. El primero en identificar la solución cogerá el vaso y lo lanzará al de enfrente.
- **8. PARES E IMPARES.** El monitor retará a todos los integrantes del equipo, de menor a mayor edad, a que apuesten por sacar par o impar con dos dados. Si aciertan le lanzan un vaso de agua a la cara, y si fallan, lo reciben.
- **9. LIMBO Y MANGUERA.** La manguera hará las veces de barra para jugar al limbo. Los niños, en fila india, deben pasar por abajo, al ritmo de la música, e intentar superar todas las alturas, cada vez más bajas, sin tocar el agua. Mientras, al otro extremo del chorro de agua habrá un cubo que recoja el agua para el resto de actividades.

- **10. ESPONJAS Y LANZAS.** Juego por relevos. 2 Esponjas. El primero de ellos se coloca a 20 metros de su equipo con un cubo vacío. Sus compañeros deben lanzarle una esponja empapada para descargar el agua en el cubo. Una vez estrujada la esponja corre hasta su equipo y el lanzador ocupa el lugar del estrujador, cuando llegue deben lanzarle la segunda esponja ya empapada. Deben llenar el cubo de agua.
- **11. VASOS Y PIES.** Medio equipo frente a la otra mitad, tumbados cerca y dispuestos en zig zag, deben pasarse vasos de agua, unos a otros, y utilizando exclusivamente. Deben llenar el cubo de agua.
- **12. HIELO Y MANZANA.** En un barreño lleno de agua y hielo ha una manzana sumergida. Los integrantes del equipo deben sacar la manzana utilizando la boca.

## **2. FASE 2. GRAN CEREMONIA DEL AGUA**

Los GN que hayan rescatado su TOTEM del bloque de hielo podrán elegir a uno de sus monitores para ser bañados por el cubo gigante de agua y hielo en el centro del campamento.

**Después:** Se recoge el material de las actividades mientras 4 se encargan del “Baile de la ducha”.

## **RECURSOS PERSONALES**

- 12 Monitor@s: Uno por prueba.
- 2 Monitor@s: Controlando el picado de hielo y gestionando tiempos y herramientas.
- 3 Monitor@s: Proveedores. Se encargan de inflar globos y de que todas las pruebas tengan agua.
- 1 Monitor@s: Disfrazad@ de Elsa.

## **RECURSOS MATERIALES**

**MATERIAL FUNGIBLE CANTIDAD CAJA DE ACTIVIDAD CAJA MAT GENERAL**

**MATERIAL NO FUNGIBLE CANTIDAD CAJA DE ACTIVIDAD CAJA MAT GENERAL**