

ACTIVIDAD DEL AGUA: DUNE

DURACIÓN: 120 minutos

UBICACIÓN: Campo de fútbol

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Que compitan en grupos de color para conseguir agua y ganar la actividad.

OBJETIVO GENERAL: Trabajo en equipo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que disfruten de una actividad con agua (que se mojen)
- Que colaboren con su equipo de color para conseguir las pruebas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Convocar a los acampados y decirles que lleven puesto el bañador debajo, y que cojan toalla de ducha y chanclas para después (túnel de lavado) y lo bajen al campo de fútbol.

Mientras que los acampados cogen sus cosas, los monitores responsables de la actividad colocan las mesas y materiales de cada juego en su zona pertinente del campo de fútbol. El monitor que se haya decidido la noche anterior como responsable de cada juego se coloca en su posición.

DURANTE

La actividad consiste en obtener la mayor cantidad de material posible en el que almacenar agua, de manera que al final se pueda utilizar para echarla encima del equipo ganador (incluido la suya propia), ya que en un desierto lo que más se quiere es agua.

La actividad se divide en 5 partes:

1. Explicación y preshow (10 minutos)

El mayor recurso en el planeta es el agua, estamos llamados a luchar para conseguirla. De esta manera, el que consiga más agua conquistará Arrakis. Para ello, se dividirá al campamento en los grupos de color y se le atribuirá a cada uno una casa de esta película: Fremen – Verde, Atreides – Amarillo, Harkonnen – Rojo, Corrino – Azul, Bene gesserit – Rosa, Shaid Hulud –

2. Macro juego inicial (20 minutos)

Gusanos de arena

La primera prueba será una carrera de gusanos de arena entre todas las casas (todo el campamento). Se dispondrán en una misma línea en el campo de fútbol, y subidos encima del gusano (dos sábanas) tendrán que llegar al final del campo de fútbol, coger un barreño lleno de agua y volver. Para esto, tendrán que ir avanzando moviendo las sábanas de atrás hacia delante, sin que ningún miembro del equipo toque el césped, sólo podrán pisar las sábanas. Si algún miembro del equipo toca el césped,

todo el equipo deberá volver a empezar. El ganador se quedará el agua que hayan conseguido mantener en el barreño.

3. Minijuegos tipo gymkana (1 hora)

Water pong: _____

En la mesa se pondrán 6 vasos llenos de agua en forma de triángulo a cada lado de la mesa. Un equipo a cada lado. Tendrán que intentar encestar la pelota en el vaso lleno de agua. Los vasos en los que no se haya enceestado, serán material acumulado para el bautizo final.

Vasos y pies: _____

Un equipo frente a otro, tumbados cerca y dispuestos en zig zag, deben pasarse vasos de agua (4), unos a otros, y utilizando exclusivamente los pies. Deben llenar el cubo de agua.

Encesta el agua: _____

El equipo se pone en fila horizontal detrás de una línea, y con diferentes materiales (vasos, cucharas, globos...) deben intentar encestar en un cubo que está a unos metros delante de ellos. El agua lo tienen en otro cubo detrás y tendrán 1 minuto para meter la mayor cantidad de agua en el cubo en el que deben encestar.

Esponjas y lanzas: _____

Juego por relevos. 2 Esponjas. El primero de ellos se coloca a 10 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 lanzar la segunda esponja ya empapada. Deben llenar el cubo de agua.

Doggie splash: _____

Un equipo frente a otro, el monitor se coloca en el medio con la manguera. Se cronometran 10 segundos para cada equipo, sumando 1 minuto en total (30 segundos para cada equipo). Primero se enchufa con la manguera a un equipo, el cual tiene que intentar coger el agua con la boca y escupirla en un cubo de agua justo detrás suyo.

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.

A e i o glup: _____

Un equipo de pie juega con un globo de agua. En cada letra deben pasárselo a alguien lanzándolo hacia arriba, y cuando se diga GLUP, deben lanzarlo lo más alto posible. El monitor dirá un nombre para que este coja el globo, si lo coge gana este material, sino se le explotará en las manos.

Eduardo manos cucharas y piernascazos: _____

Se ata a 3 personas del equipo con cucharas en los brazos y cazos en los pies. Se pone un ayudante con cada uno, y el resto del equipo se encuentra al principio y al final de la prueba. La persona que haga de Eduardo Manos cucharas y Piernascazos, debe transportar la mayor cantidad de agua posible a un cubo, cuya agua se utilizará al final.

4. Macro juego final (20 minutos)

Pañuelo mojado

Para cerrar, se hará otro juego entre todas las casas (todo el campamento). Este se tratará de un pañuelo entre todos los equipos de color. Estos se dispondrán en forma de estrella, y en el medio habrá un monitor con un vaso lleno de agua. Cada integrante de cada grupo deberá tener un número, para que cuando el monitor del medio lo diga, este salga al medio. El objetivo es mojarse, así que quién consiga coger el vaso debe echárselo por encima a otro jugador que salga al centro. El equipo más mojado ganará.

5. 10 minutos: macro bautizo al equipo ganador

Finalmente, se dice a cada casa que cojan todo el material y el agua que han conseguido en los minijuegos. El que tenga mayor cantidad de agua será el ganador, puesto que este era el objetivo de la actividad. De esta manera, el propio equipo debe echarse su agua por encima y dejar que todos los demás equipos echen el agua que han conseguido ellos sobre los ganadores.

DESPUÉS

Una vez terminada la actividad, los monitores responsables recogerán todo el material para dejar el campo de fútbol libre para el túnel de lavado.

RECURSOS PERSONALES.

Los monitores responsables (Lucía, César, David y Álvaro) + 5 monitores para los minijuegos.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Barreños / cubos	8		X
Vasos	20		X
Mesas	1		X
Garrafas	3		X
Manguera	1		X
Cucharas	10		X
Cazos	6		X
Sábanas	8	X	
Ibiza	1		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Globos de agua	100	X	
Cinta americana	1	X	
Esponjas	2	X	