

ROMPEHIELOS

DURACIÓN: 1 hora

UBICACIÓN: Campo de fútbol

DESTINATARIOS: Todos los acampados

JUSTIFICACIÓN: Se solicita una actividad para romper el hielo y que los acampados se vayan conociendo

OBJETIVO GENERAL: Conocerse entre todos los acampados

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprenderse los nombres de todos
- Disfrutar jugando
- Hacer piña
- Empezar a conocerse entre todos
- Quitarse la vergüenza

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Reunir a todos los acampados a los que previamente se les habrá puesto una pegatina con su nombre en la camiseta.

DURANTE

1. Ronda de presentación (10min)

Se colocarán todos los acampados en un círculo grande en el campo de fútbol y se irán presentando de uno en uno. Para presentarse dirán su nombre y harán un gesto de algo que les guste hacer.

2. Cartero real (10 min)

Cuando hayamos terminado la ronda de presentación jugaremos en el mismo círculo al cartero real. Para jugar un acampado (voluntario) entrara al centro del círculo y dirá: "Soy el cartero real, y traigo una carta para todos los que..." A continuación dirá una característica que cumplan algunos acampados. Ejemplos: tengan el pelo castaño, tengan zapatillas blancas, lleven gafas..., este año, vamos a meter una variante, el cartero real también va a poder decir una profesión que le gustaría ser cuando sea mayor. Ejemplos: quieran ser futbolistas, quieran ser astronautas, quieran ser policías... Cuando el cartero real termine la frase aquellos acampados que cumplan la característica mencionada por el cartero deberán cambiarse de sitio con otro acampado / monitor que también cumpla la característica. El cartero real tratará de ocupar uno de los sitios vacíos. Aquel acampado / monitor que se quede sin sitio pasará a ser el cartero real.

3. Evolución (10min)

En este juego dividiremos el campamento en 5 grupos (12-13 niños en cada grupo) (cada grupo con un monitor nuevo y si es posible un extra por grupo). Todos los niños empezarán como amebas moviendo los brazos como si nadaran y una vez se encuentren a uno de su misma especie deberán jugar a un piedra, papel o tijera el niño que gane evolucionara a la siguiente especie y deberá moverse como corresponda a la nueva especie. Amebas nadando, Cangrejos de lado y con pinzas, Conejos saltando, Monos rascándose los sobacos y saltando. El niño que antes llegue a humano gana y dejará de jugar.

4. Pistolero (15min)

A continuación, un monitor se coloca dentro del círculo que han formado los niños y señalará a un acampado dicho acampado se tendrá que agachar y los acampados más cercanos que se encuentre de pie a la derecha e izquierda deberán apuntarse y el primero que diga el nombre del otro gana y sigue jugando, el niño que pierda se quedará sentado. Una vez queden dos finalistas se pondrán espalda con espalda y el monitor irá contando y por cada número que diga darán un paso cuando el monitor lo considere dirá ya y entonces los niños se girarán rápidamente apuntando al otro y gritarán el nombre del contrario el que lo diga antes gana. Una vez acabada la ronda se hará una ensalada de frutas(los niños se cambian de sitio) dentro del mismo grupo y se jugará otra ronda.

5. Perifá (5 min)

Para terminar nos reunimos todos de vuelta haciendo un círculo grande para bailar el perifá. Los acampados harán una conga gigante en forma de círculo agarrando los hombros del acampado de delante y se cantará:

Perifá, perifá, perifá fa fa fa

Chundi chundi chundi

Perifando perifando

Chundi chundi chundi

Perifando perifá

Una vez bailado se agarra los hombros de un acampado más adelante y se dará un paso hacia el centro del círculo para hacerlo más pequeño (hacer un par de rondas).

DESPUÉS

Se dará paso a la siguiente actividad.

RECURSOS HUMANOS

10 monitores: Angeles, Jaime, Mar, Sandra y Javi + 5 extras.

RECURSOS MATERIALES

Asegurarnos que todos los acampados tengan una pegatina con su nombre.