

THE ISLAND

DURACIÓN: 90 minutos

UBICACIÓN: Campo de fútbol

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Es una actividad que permite la autonomía de grupo, en la que tienen que tomar sus propias decisiones

OBJETIVO GENERAL: La cohesión grupal en la actividad

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que disfruten de la actividad todos los participantes
- Que los acampados se identifiquen con su equipo
- Que participen todos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

El campo de batalla debe prepararse delimitado por cinta roja y blanca. Existen 3 tipos de casillas que se encuentran dentro del recuadro A pero que son distintas a la casilla de inicio (se decidirá según el número de material que tengamos cuando estemos allí) (**Anexo I**).

DURANTE

Se reunirá a los niños en el campo de fútbol y se les dará un sobre a cada uno con un número dentro que determina el número de puntos que cuesta ese niño (NO pueden abrirlo hasta que acabe el juego y se haga el conteo de puntos). Además 3 niños serán sin ellos saberlo el NIÑO MÁGICO cuya función es anular el **ataque de la ballena**, esta función será desvelada sin decir nunca cual es el niño mágico en el momento en el que una ballena ataque a la barca, pudiendo ser cualquiera de los integrantes de esa barca.

Para la formación de grupos, los decidirán ellos, harán 5 grupos de 10 niños como ellos quieran, pero antes de eso, se les explicará lo que hay dentro del sobre para orientarles a que se mezclen si lo consideran. El objetivo principal del juego es tener el mayor número de puntos al terminar la partida. Esto se consigue llevando al mayor número de chavales de cada grupo a la isla, ya que cada niño tiene unos puntos determinados. Se pintará a cada grupo en la cara un dibujo de cada color para diferenciarlos. Ellos podrán decidir cómo.

De los 10 niños por grupo hay uno que es el líder, toma las decisiones del movimiento de los chavales de su equipo y de la estrategia, este se encuentra en tierra con el resto de líderes de los otros equipos. El líder tiene las maderas para comerciar y los

comodines en su poder. Después de elegir quien es el líder, el resto del equipo se pondrá en la casilla de inicio del juego (centro).

En la primera ronda, por turnos (se rigen por pitos), el líder de cada equipo decidirá en qué casillas quiere colocar a los 9 chavales, al llegar de nuevo al primer equipo comenzarán las 5 acciones por turno:

1. Comodín: en caso de tener comodines guardados (casillas levantadas) de otros turnos se utiliza al comienzo del turno.
2. Levantar casilla: el líder decide qué casilla quiere levantar, puede no estar ocupada por un miembro de su equipo. Se levantan en orden: arena, selva y piedra, es decir hasta que no se termine cada conjunto de casillas no se comienzan con las siguientes. Debajo de cada casilla encontramos los comodines (**Anexo II**), estos no se pueden utilizar hasta el turno siguiente.
3. Comercio de madera: en este momento se podrá comerciar madera para formar barcas con otros equipos, es decir cada barca tiene que estar formada por 3 maderas para poder llevarse a 3 chavales. Si un grupo solo tiene 2 otro equipo puede pagar al líder de ese equipo la madera restante para que se lleve a uno de sus chavales.
4. Movimiento:
 - Cuando los niños están en tierra se pueden mover 1 casilla, se mueven por turno todos los integrantes del mismo equipo a la vez.
 - Si los niños están en agua A (mirar tablero), se mueven también por casillas.
 - Si están en agua B solo puede moverse en barca, es decir, si le pasa a buscar una barca o si el líder le construye una.
 - Barca (**Anexo III**)
5. Dado de monstruos: se tira un dado de monstruos para mover alguno de los 3 que hay (los monstruos son los monitores, que se mueven con los pies atados):
 - Serpiente: hay 4 desde el inicio del juego, destruye barcas y nadadores □ se mueven 2 segundos.
 - Ballena: destruye barcas, los niños que vayan en la barca caen al agua □ se mueven durante 3 segundos
 - Tiburón: mata nadadores □ se mueve durante 2 segundos

Cuando sale la casilla del volcán estemos en el momento en el que estemos, el juego finaliza. Se cuentan los puntos de todos los grupos abriendo los sobres de aquellos niños que hayan llegado a la isla y el ganador es aquel que tiene más puntos.

DESPUÉS

Los monitores recogen el material del campo.

RECURSOS PERSONALES

- 12 monitores □ monstruos
- 2 monitores organizando el juego

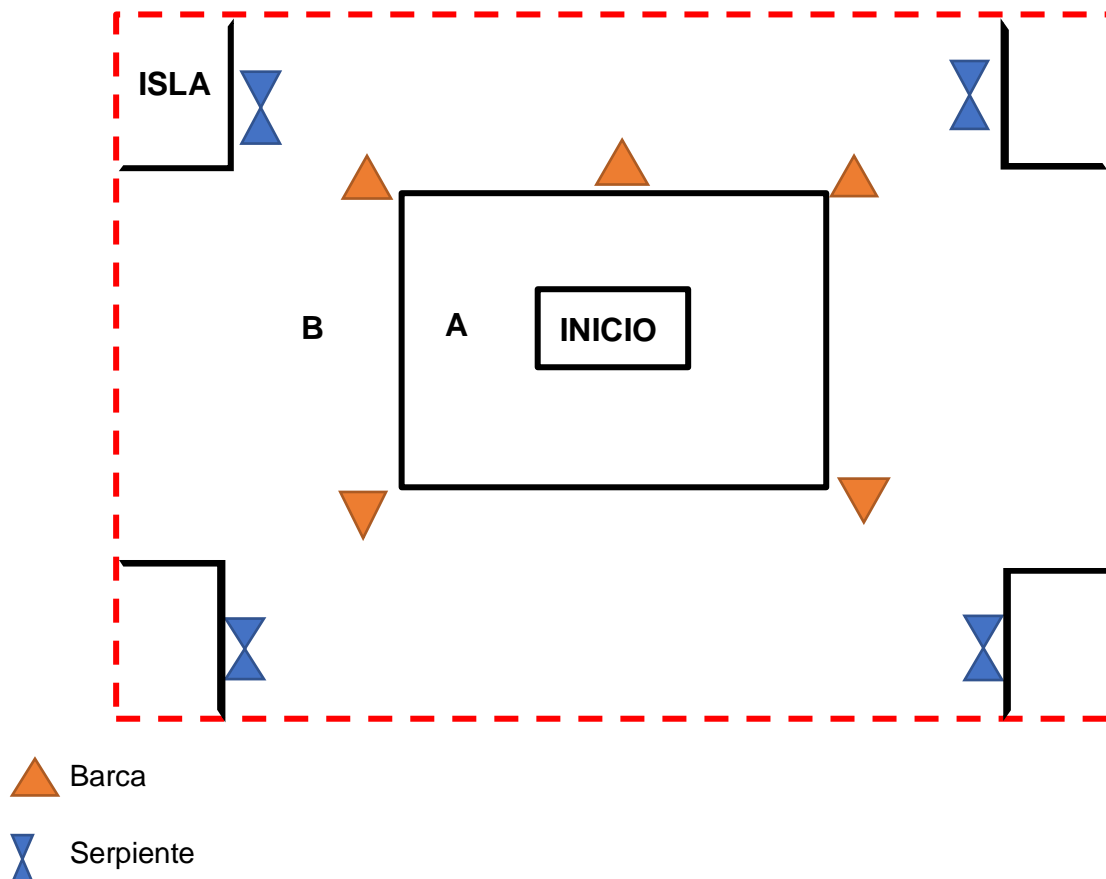
RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Cuerda pita tornado	1		✓
Cuerda pita barcas	54/55	✓	
Cartas de puntos	50	✓	
Sobres	50	✓	
Cinta aislante	2 rollos		✓
Cinta delimitadora	2 rollos		✓
Arena	24 objetos		✓
Selva	30 objetos		✓
Piedra	6 objetos		✓
Comodines casillas	60 cartas	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Sillas	4		✓
Silbato	1		✓

ANEXOS

Anexo I. Tablero



Anexo II. Casillas: x 60

- Arena: 24 casillas
 - Plus de barca x2: aparece una barca en esta casilla
 - Plus de madera x10: aparece una madera
 - Tiburón x2: aparece un tiburón en el lugar de esa casilla
 - Ballena x2: aparece un tiburón en el lugar de esa casilla
 - Anular tiburón x2: permite anular el ataque del tiburón que envía otro equipo
 - Anular ballena x2: permite anular el ataque del tiburón que envía otro equipo
 - 4 casillas en blanco
- Selva : 30 casillas
 - Plus de barca x2
 - Plus de madera x10
 - Tiburón x2
 - Ballena x2
 - Anular tiburón x2
 - Anular ballena x2
 - Movimiento de monstruo durante 5" donde elija el líder x3
 - Matar a un monstruo x3: elimina el monstruo que decida el líder
 - Tornado x2: se eliminan todos los monstruos y niños que estén a una distancia de lo que se diga allí (medido por una cuerda) que parece razonable cuando se monte el campo
 - 2 casillas en blanco
- Piedra: 6 casillas
 - Plus de barca x1
 - Movimiento de monstruo durante 5" donde elija el líder x2
 - Tornado x2
 - Volcán x1: marca el final del juego

Anexo III. Barcas

Al comenzar el juego hay 5 barcas repartidas alrededor de las casillas. 

Las barcas tienen que estar siempre construidas por 3 maderas que se comercian con los otros equipos o que se consiguen levantando las casillas.

Pueden estar formadas por:

- 3 niños del mismo equipo → se mueven durante 9 segundos
- 3 niños de distinto equipo → pueden moverse durante 3 segundos por grupo, es decir, cada grupo mueve 3": 3" grupo 1 + 3" grupo 2 + 3" grupo 3.
- 2 niños del mismo equipo + 1 niño de distinto equipo → pueden moverse durante 3 segundos por grupo.

Los niños en barca se mueven encelados por el abdomen y por las piernas.

Las barcas una vez llegadas a la isla se destruyen y no puede volver.