

BILLARPIE

DURACIÓN: 1 hora.

UBICACIÓN: En la campa.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas (por grupos de trabajo).

JUSTIFICACIÓN: Que los acampados compitan entre ellos en las olimpiadas y así conseguir la ansiada victoria.

OBJETIVO GENERAL: Lograr metas mediante el trabajo en equipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Participar en el juego con nuestro grupo de trabajo.
- Competir de manera respetable con el resto de equipos.
- Cooperar entre los miembros del grupo para lograr la victoria.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Los monitores deben delimitar el campo en el suelo poniendo bancos del comedor de forma rectangular, con dos bancos por ancho y cuatro por largo dejando un hueco en las esquinas y en el medio de los bancos de los laterales. Tendrán que coger las 15 pelotas hinchables. Revisar que las pelotas no estén pinchadas y si lo están, cambiarlas por las que se llevan de repuesto.

DURANTE

Con un piedra papel tijera se decidirá qué equipo empieza tirando. Los dos equipos tienen que elegir un orden en el que tirar, de manera que una persona no puede tirar dos veces si todavía hay alguien de su equipo que no ha tirado. Para tirar solo se puede hacer con el pie.

El objetivo del juego es dar una patada a la bola blanca para que choque con otra bola y esta entre por alguno de los agujeros del campo. Cada bola de color que entra por algún agujero es un punto y si metes la bola negra son 3 puntos. Si metes la bola negra sin haber metido antes todas tus bolas de colores, pierdes 2 puntos. Una vez que un equipo ha metido la bola negra, se vuelven a colocar todas las bolas y se empieza de nuevo. Si meto una bola del equipo contrario, se le sumará un punto al otro equipo.

Habrà una bola blanca que es la que hay que golpear para meter el resto de bolas, una negra y 14 bolas de colores, 7 de un color y 7 de otro.

Si al golpear la bola blanca esta se mete en uno de los agujeros o sale del terreno de juego, el equipo contrario pasará a tener 2 tiradas. Al igual que si al golpear la bola blanca está no golpea ninguna de las bolas de tu color.

DESPUÉS

Se recogerá el material, dejándolo en su sitio correspondiente.

RECURSOS PERSONALES

- 2 Árbitros

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Pelotas hinchables	22		X (elaboración propia)
Bancos	12		X