

CALL OF WATER (DÍA DEL AGUA)

DURACIÓN: 120 minutos

UBICACIÓN: El campamento

DESTINATARIOS: Todxs lxs acampadxs

JUSTIFICACIÓN: Es necesaria una actividad simple, divertida y sobre todo, acuática en días de verano muy calurosos.

OBJETIVO GENERAL: Fomentar el trabajo en equipo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar una actividad acuática
- Aumentar la cooperación entre lxs acampadxs.
- Fomentar que los acampadxs desarrollen una estrategia

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Delimitar el campo en 6 zonas para que los equipos puedan dejar agua y otras provisiones. Preparar cada actividad con su material correspondiente y posicionarse en los sitios establecidos para cada actividad. Separar a los acampados en grupos de trabajo y explicar la dinámica de la actividad.

DURANTE

Cada grupo tendrá x cantidad de maicena disponible para echarse en el cuerpo de todos y cada uno de los integrantes del grupo al iniciar la actividad. También dispondrán de 3 litros de agua, 2 esponjas, 2 pistolas de agua, 5 monedas y un barreño. El barreño lo depositarán en su zona de color correspondiente así como otras provisiones que consigan a lo largo del juego. En la zona de color no pueden quedarse más de dos minutos seguidos y tampoco pueden entrar otros equipos. Esto será vigilado por los monitores vigilando el campo de juego.

El objetivo principal es **no mojarse y tener la mayor cantidad de maicena posible en el cuerpo**. Los acampados deberán atacar con las armas que tienen al resto de equipos limpiándoles y dejándoles sin restos de maicena en el cuerpo. El equipo que acabe con más maicena encima, es el ganador de esta actividad.

Aunque todos los equipos al comienzo del juego están equipados con la misma cantidad de armamento y municiones, habrá zonas donde puedan conseguir harina, agua y monedas. Se puede participar de manera individual o colectiva

- **Agua:** deberán pagar una moneda por persona para participar (conejo y esponja). Salvo en las pruebas de la zona de la tormenta y en la del campo de minas.

- Zona de la tormenta: en el centro de esta zona delimitada habrá un bidón de agua donde pueden conseguir mucha agua, pero se exponen a que los monitores salpiquen con barreñazos.
- Campo de minas: Zona protegida, área delimitada donde habrá oculta muchas municiones, pero el riesgo será que habrá un monitor con una manguera de agua que mojará a todos los que se atrevan a entrar.
- Conejo y esponja: 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, llenar un cubo vacío. Dispondrán de 2 minutos y cuando acaben se quedarán con toda el agua que hayan rellenado en el cubo.
- **Monedas:** Cada vez que jueguen deberán pagar una moneda y conseguirán dos monedas si ganan. Como máximo solo pueden participar todos los miembros del equipo una sola vez.
 - Palillo: el monitor retará a los integrantes del equipo a que saquen el palillo más corto.
 - Cara o cruz: El monitor retará a que adivinen qué lado saldrá de la moneda.
 - Carta más alta: El monitor retará a los integrantes del equipo a que saquen una carta más alta que él.
 - Par o impar: el monitor retará a los integrantes del equipo a que saquen par o impar con los dados.
- **Harina:** Deberán pagar una moneda por participar en este juego.
 - Limbo manguera: La manguera hará de barra para jugar al limbo. Los niños, en fila india, deben pasar por debajo, al ritmo de la música, e intentar superarla, sin tocar el agua. Mientras, al otro extremo del chorro de agua habrá un cubo que recoja el agua para el resto de actividades. Cada dos personas que pasen conseguirán un cuenco con maicena.

Los contrabandistas: serán 2 monitores, que darán a los equipos que acudan a él, 4l de agua o maicena, a cambio de que todos los miembros se limpien con una esponja un brazo. Es una actividad ilegal, de forma que habrá un monitor que hará de policía e irán en busca y captura de los contrabandistas, de manera que si ve a algún grupo con alguno de ellos, el coste será echarles toda la munición que han conseguido.

El Top manta deambulante: un monitor que irá cargado de armamento (pistolas de agua, botellas, globos de agua...). Por el módico precio que el top mantero establezca, podrán obtenerlas. Esta actividad no es ilegal, por lo que pueden acudir los acampados todas las veces que quieran.

Banca: habrá un monitor que podrá dar más monedas a cambio de que se limpien alguna extremidad.

DESPUÉS

Cuando acabe el tiempo de la actividad, habrá deliberación para ver quién es el equipo ganador. Recoger el material utilizado y ¡al túnel de lavado!

RECURSOS PERSONALES

- 9 monitores: 1 por prueba, excepto la zona de la tormenta que habrá 2
- 1 Banquero
- 2 Contrabandistas

- 1 Top mantero
- 1 monitor Policía
- 3 monitores que vigilan el campo de juego

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Maicena		✓	
Palillos	20	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Pistolas de agua	19		✓
Garrafa de agua	3		✓
Barreños	9		✓
Globos de agua	20 aprox.		✓
Medias	2 pares	✓	
Esponjas	16	✓	
Vasos de comedor	2		✓
Botellas de agua (1,5L)	12		✓
Botellas de agua (0.5L)	15		✓
Sillas	2		✓
Mangueras	2		✓
Monedas (cartulina)	100 aprox.	✓	
Baraja de cartas	1		✓
Dados	2	✓	
Monedas	1		✓