

FRES-QUIDITCH

DURACIÓN: 1 hora.

UBICACIÓN: Las Majás.

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 con conos y coger los aros, las pelotas y las 20 raquetas.

DURANTE

El juego consiste en que el equipo haga pasar la pelota por el aro. Para ello, hay primero que hacer una serie mínima de pases entre el equipo (que todo el equipo toque el balón, que toque una persona por grupo de nivel, que toquen todos los pequeños, etc. según vean los árbitros) para así poder tirar al aro para marcar punto. Para marcar punto, se habilitarán dos porterías: dos conos entre los que el portero deberá sujetar y mover un aro para que pase la pelota de puntos (quaflee). El aro lo sostiene una persona del propio equipo y lo puede mover de forma lateral para facilitar que la pelota pase por dentro del aro (no puede moverlo hacia delante ni hacia atrás; tiene que formar una perpendicular con el suelo).

Para poder marcar punto, el lanzador final se sitúa a una distancia mínima estipulada por los árbitros y a la que sólo podrá acceder gente del equipo contrario (2 personas máximo) para evitar el punto. Según el grupo de nivel al que pertenezca la persona que mete gol, se sumarán x puntos a su equipo, quedando así:

- 3 puntos si es pequeño.
- 2 puntos si es mediano.
- 1 punto si es mayor.

Una persona puede defender a otra si ésta es de su grupo de nivel o superior (pequeños a todos, medianos a medios y mayores, y mayores sólo a mayores).

Todos los miembros de los dos equipos deberán ir con la raqueta entre las piernas moviéndose siempre, si no tienen la raqueta entre las piernas serán descalificados.

También habrá otras 2 pelotas iguales de distinto color (bludgers), 1 por cada equipo, que paralizarán al jugador al que toquen 10 segundos (tendrá que contar en voz alta). Sólo pueden pasarse y lanzar los bludgers los acampados del mismo grupo de nivel, según diga el árbitro.

Además existe una forma de marcar 5 puntos y es consiguiendo la snitch dorada del otro grupo, que se trata de una pañoleta que tienen metidos en la parte de atrás del pantalón únicamente 2 personas, que sólo se pueden arrebatarse para conseguir los puntos entre ellos dos. El tiempo para conseguir la snitch dorada comenzará cuando lo anuncie el árbitro (pudiendo haber 1 oportunidad o más según el desarrollo del juego).

El partido constará de dos partes. Al finalizar la primera, los jugadores tendrán que cambiarse de campo.

DESPUÉS

Se recogerá el material, dejándolo en su sitio correspondiente.

RECURSOS PERSONALES

- 2 Árbitros.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Pelotas medianas	2		✓
Pelota grande	1		✓
Conos	8		✓
Aros	2		✓
Raquetas	15		✓