

PIRATADA

DURACIÓN: Todo el día.

UBICACIÓN: Todo el campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Es una actividad temática en la que van a tener que participar todos como grupo y durante todo el día, además de usar tanto la lógica como las capacidades físicas para poder conseguir la victoria.

OBJETIVO GENERAL: Realizar un día temático para el disfrute y la cohesión de todos los acampados.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo de trabajo.
- Fomentar la competitividad sana entre los acampados.
- Ofrecer un espacio de juego guiado y tematizado.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Todos los monitores se caracterizarán de piratas antes del despertar de los acampados y comenzarán con el día temático. Se preparará todo el material necesario para las caracterizaciones de los acampados, y las actividades posteriores.

DURANTE

Aerobic:

Los monitores ya caracterizados se dirigirán a la zona de tiendas y despertarán a sus acampados, mientras tanto los encargados ese día del aeróbic tematizarán el mismo con algo pirata. Después del aseo se dirigirán a la oración y finalmente al desayuno.

Introducción + Caracterización (banderas e himno) + Presentación de himnos 60':

Una vez se termine el desayuno, los servicios y la recogida de tiendas, los acampados que ahora serán grumetes, serán convocados para la explicación del día.

Juntamos a todo el campamento y las jefas piratas (Valvi y Sofi) dan la bienvenida a la piratada (papel de las jefas piratas explicado en el Anexo 1). Cuentan a los acampados que esta tarde se librará una gran batalla entre los piratas vikingos (grupos 1,3 y 5) y los piratas caribeños (grupos 2, 4 y 6).

Los grumetes se dividirán en 6 equipos, los 6 de trabajo y cada uno de ellos tendrá un nuevo integrante que será uno de los 6 monitores acompañantes.

Una vez divididos se les explicará a los grumetes que tendrán un tiempo limitado de 30 minutos para poder caracterizarse, crear una bandera, un himno y un nombre de equipo. Una vez pasado ese tiempo tendremos 10 minutos para que cada uno de los equipos se presente. (Sobran 10 minutos)

Material: bolsas de basura, telas, sprays, temperas, tijeras, cinta transparente, folios, rotuladores, papel albal y pinturas de cara.

Juego 1h30':

Una vez terminemos la primera fase pasaremos a la explicación del juego (Valvi y Sofi). Explicaremos a los grumetes que durante la mañana tendrán la oportunidad de conseguir recursos para la gran batalla, pero no siempre tendrán suerte y en ocasiones recibirán alguna tara. Esto lo conseguirán a través de insignias que conseguirán en las distintas pruebas. Habrá dos fases: pruebas individuales y pruebas grupales, será en las pruebas individuales cuando tendrán que rotar por los distintos puestos piratas para poder conseguir dichas insignias que más tarde podrán utilizar o en la guerra o en la comida. Estas insignias se diferencian en dos clases: las que se puede elegir donde usar (si en la guerra o en la comida) que serán de color azul, o las que obligatoriamente se tienen que usar en la guerra, que serán de color rojo. En las pruebas grupales se retarán dos equipos independientemente de si forman parte del equipo de piratas vikingos o piratas caribeños. Serán los propios equipos quienes decidan con quién se enfrentarán y competirán en una de las pruebas. El reto en ningún caso se puede rechazar. El equipo que gane elige qué insignia de las suyas le da al otro equipo y que insignia del otro equipo se queda.

Las jefas piratas en las pruebas grupales van a poder decidir si le otorgan insignias extras a algún equipo ya sea para ayudarles o para perjudicarles, con el fin de poder equilibrar los grupos.

Importante:

- Como máximo un equipo podrá conseguir en las pruebas individuales 10 insignias en total (una por prueba) (Anexo 2 para especificar qué ocurre si tienen más de 10 insignias).
- Mínimo tienen que tener cada equipo 3 insignias de cada color (Anexo 2 para especificar qué ocurre si no consiguen 3 de cada color).
- Las pruebas durarán máximo 5 minutos.
- Siempre que no se supere una de las pruebas se atará por los brazos tanto individualmente como por parejas, máximo 2 personas (el monitor decide).

Las pruebas individuales (podrán conseguir insignias). Cinco pruebas repartirán las insignias azules y las otras cinco las insignias rojas 45':

1. Receta Pirata:

Tendremos una **receta pirata** con la mezcla de **varios ingredientes** y los grumetes tendrán que ir **pasando de 1 en 1, con los ojos tapados** y en orden hasta que **todos** hayan probado la mezcla para poder **adivinar** de qué **ingredientes** está compuesta la receta. De esta forma si pasan todos podrán volver a pasar y volver a probar la mezcla. Si consiguen adivinar todos los ingredientes habrán ganado la prueba.

Receta: ketchup, vinagre, sal, pimienta y agua.

Materiales: vaso, 14 pañoletas (para los ojos), ketchup, vinagre, sal, pimienta y agua + insignias azules.

2. Engancha tu garfio:

Se dispondrá de una zona delimitada que estará compuesta por una barandilla o palo de escoba y cuatro perchas. Los grumetes se dispondrán en orden y **1 a 1 irán tirando la percha hacia la barandilla** y se consiguen que se quede **enganchada** como un **garfio** habrán ganado la prueba.

Materiales: palo de escoba, 4 perchas + insignias azules.

3. El pirata pecador:

Se colocará 1 manzana a la altura de los pequeños. La prueba consistirá en ir con las **manos atadas a la espalda** (con ponerlas atrás sirve, no es necesario atarlas) y sin ayuda de estas conseguir que **todos los integrantes le peguen un bocado a la manzana**. La prueba se dará por finalizada cuando consigan el objetivo o si hacen cualquier tipo de trampa.

Materiales: 6 manzanas y cuerda (atar la manzana) + insignias rojas.

4. Construye tu barco pirata:

En esta prueba se les pedirá a los grumetes que **construyan con su propio cuerpo una figura** simulando un barco pirata. Esta prueba durará varios asaltos, debido a que según vayan avanzando se les limitarán los apoyos como por ejemplo en una ronda solo pueden utilizar un brazo además de las dos piernas, en otra ronda solo podrán utilizar un brazo y una pierna y si finalmente consiguen superar las adversidades conseguirán ganar la prueba.

Materiales: insignias rojas.

5. Dientes negros:

Si **todos** los grumetes en esta prueba acceden a **llenarse la boca de Nesquik** simulando así los dientes negros de los piratas ganarán el punto.

Materiales: bol y Nesquik +insignias rojas.

6. Guiño pirata:

Los grumetes se dispondrán de 1 en 1 en fila y se le repartirá una galleta a cada 1. La prueba consistirá en ponerse la **galleta en la frente e ir haciendo muecas hasta que la galleta llegue a la boca**. Si 3 grumetes distintos del equipo consiguen finalizar esta prueba conseguirán el punto.

Materiales: 2 paquetes de galleta maría y 1 paquete de galletas sin gluten +insignias azules.

7. Mensaje en la botella:

Se les repartirá a todos los grumetes medio folio y un rotulador. Los grumetes se dispondrán en **fila India de pie** y el **monitor** que esté en esa prueba le **dirá al oído al primer integrante de la fila algo que tenga que dibujar**. Una vez el **primer integrante lo dibuje en una hoja lo pasará al siguiente de la fila** y así sucesivamente hasta llegar al último grumete que deberá decir que interpreta del dibujo. Es como un **teléfono escacharrado pero de dibujos**. Finalmente la prueba se superará si el dibujo inicial corresponde con lo que dice el último grumete y con lo que dijo el monitor al principio.

Ejemplos: loro, barco pirata, isla desierta, pirata, botella con mensaje dentro, tesoro con oros, mapa del tesoro...

reutilizar los medios folios por delante y por detrás

Materiales: 86 medios folios (sobran 2) y 16 rotuladores (sobran 2) +insignias azules.

8. Churros:

El monitor responsable de esa prueba explicará a los grumetes que se dispongan en **fila india y con los pies juntos sin poder moverlos**. Cuando estén en orden el monitor encargado de la prueba le dará un **churro al primer grumete de la fila** y se lo colocará **entre las piernas**. La prueba consiste en **pasarle el churro al siguiente de la fila sin usar ninguna parte del cuerpo exceptuando las piernas**. Si el churro se **cae deberán volver a empezar**. La prueba terminará si consiguen llegar al final de la fila y volver sin hacer ningún tipo de trampa y pasando por todos los integrantes de la fila.

Materiales: 2 churros (sobra 1)+insignias azules.

9. Nudos lógicos:

En esta prueba los grumetes tendrán que usar la lógica y adivinar la forma de hacer el nudo que les toque. Habrá 3 tipos de nudos: 1 para pequeños, otro para medianos y otro para mayores. La prueba se dará por finalizada cuando los grumetes consigan hacer el tipo de nudo que le toque a cada grupo de nivel.

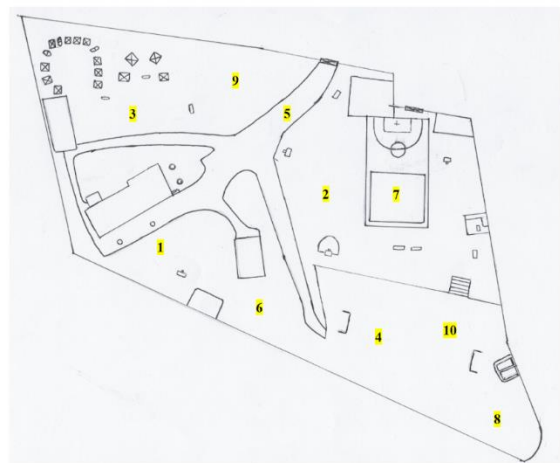
Materiales: 3 nudos de ejemplo y 3 cuerdas para hacer los nudos +insignias rojas.

10. Brújula ciega:

Los acampados se dispondrán en fila India con los ojos tapados excepto el último componente de esta fila. Este último componente será el encargado de dirigir a sus compañeros. Para poder avanzar el monitor encargado de la prueba dará el disparatazo de salida (pitido cortito). Para ir a la derecha el último componente de la fila dará dos golpes en el hombro derecho, para ir a la izquierda dará dos golpes en el hombro izquierdo y para parar apretará los dos hombros a la vez dos veces. Esta prueba consiste en que las señales que transmite el último grumete se pasan a lo largo de toda la fila para así poder llegar al final de la meta. El circuito constará de varios obstáculos sin complicación. La prueba se conseguirá cuando todo el equipo llegue a la meta y sin realizar ningún tipo de trampa.

Material: 4 conos +insignias rojas.

- Receta pirata _____.
- Engancha tu garfio _____.
- El pirata pecador _____.
- Construye tu barco pirata _____.
- Dientes negros _____.
- Guiño pirata _____.
- Mensaje en la botella _____.
- Churros _____.
- Nudos lógicos _____.
- Brújula ciega _____.



Para indicar el inicio de las pruebas grupales se avisará con dos pitidos (jefas piratas).

Las pruebas grupales → 45':

1. Tres en raya de relevos:

En esta prueba competirán dos equipos los cuales se dispondrán en **dos filas** y a la **señal** del monitor encargado de esta prueba saldrán corriendo para poder **poner sus fichas** (pañoletas y telas negras) en un **tablero previamente hecho con aros** en el suelo. En cada una de las rondas, el monitor encargado de la prueba les dirá una condición antes de empezar. La primera ronda será normal, la segunda será con los pies juntos y la tercera a la pata coja. Ganará el equipo que consiga hacer el 3 en raya en el tiempo establecido y sin ningún tipo de trampa.

Materiales: 9 aros, 5 pañoletas, 5 telas negras.

2. Pluma al loro:

En esta prueba competirán dos equipos por el objetivo final el cual es quitarle todas las pañoletas al equipo contrario. Los **acampados** de cada equipo tendrán en su **pantalón por detrás enganchado una pañoleta** y tendrán que **correr** a la **señal** del monitor encargado para

poder **quitarle las pañoletas al otro equipo**. Ganará el equipo que antes consiga obtener todas las pañoletas del equipo contrario.

Materiales: 30 pañoletas (sobran 2).

3. Un pirata mareao corriendo y hace boom:

En esta prueba competirán dos equipos y se dispondrán en dos filas. Se le repartirá a cada grupo un total de 14 globos. Una vez comenzada la prueba los grupos deberán **organizarse para hinchar y atar los globos y realizar el recorrido** de la prueba: dar cinco toques al globo, correr hasta la X y explotarlo con el culo. Por cada **globo explotado en la X es un punto**. No obtendrán punto si no atan bien el globo o si se les explota por el camino. Ganará el equipo que más puntos obtenga.

Materiales: 90 globos (sobran) y cinta para la x.

4. Parche-pañuelo:

En esta prueba competirán dos equipos. Los equipos se dispondrán en **dos filas enfrentadas**. El monitor encargado de la prueba pedirá a los **grumetes** que **se numeren del 1 al 14** y que **7 de ellos se tapen los ojos**. Los que tengan los **ojos tapados** tendrán que ser **ayudados** por el **resto del equipo** desde la **fila de salida**. Se jugará como un **pañuelo normal** y ganará el equipo que consiga más puntos en el tiempo establecido (5 minutos).

Material: 16 pañoletas (sobran 1 y 7 para un equipo, 7 para otro y 1 de pañuelo).

5. Liza la bandera:

En esta prueba competirán dos equipos. Los equipos se dispondrán en **fila india** e irán saliendo de uno en uno a realizar una **carrera de relevos**. Lo primero que se encontrarán cuando salgan del punto de salida es una **escalera dibujada en el suelo con cinta aislante** que deberán **trepas a cuatro patas** hasta llegar a una **mesa** donde cada grupo tendrá **6 cartas**. Con ellas deberán formar una **torre de naipes**. Pueden volver a dar el relevo a otro componente del grupo cuando ellos consideren. Ganará aquel equipo que consiga hacer más torres de naipes.

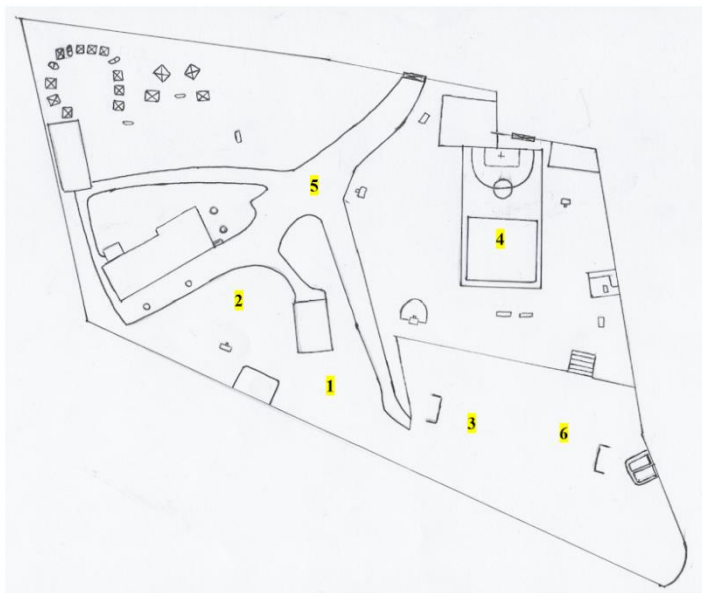
Material: cinta (salida y escalera), 2 mesas y 14 cartas (sobran 2).

6. Echa el ancla:

En esta prueba participarán dos equipos los cuales estarán puestos en fila India uno enfrente del otro. La prueba consistirá en el **clásico juegos de la soga** pero con una sábana ganará el equipo que consiga pasar la pañoleta que estará en medio de la sábana a su campo.

Materiales: sábana larga y 1 pañoleta.

En estas pruebas las insignias van a ser elegidas por el equipo ganador, tanto la que este le da al otro equipo como la que el otro equipo les da a ellos. Debido a que puede que haya descompensaciones, las jefas piratas estarán vigilando el nivel y las insignias de cada equipo pudiendo intervenir dándoles insignias tanto buenas como malas a los equipos con el fin de nivelar las oportunidades de los grupos.



- Tres en raya de relevos _____.
- Pluma al loro _____.
- Un pirata mareao corriendo y hace boom _____.
- Parche-pañuelo _____.
- Iza la bandera _____.
- Echa el ancla _____.

Tiempo previo de la comida:

Los equipos dispondrán de 10 minutos para poder elegir qué insignias utilizan en la comida y cuales reservan para la guerra. Para esta decisión se podrán reunir por piratas caribeños y piratas vikingos.

Comida y taras con los himnos:

Durante la comida todos los grupos tendrán jarra de agua y platos. Pero de cada equipo dependerá el uso de sus insignias ya que pueden elegir utilizar algunas de ellas en la comida o guardarlas para la guerra. Durante la comida los equipos cantarán sus himnos y aprovecharán para pensar la estrategia.

Guerra + túnel de lavado 1h:

Después de la comida y los servicios se convocará a los grumetes en el campo de batalla (campo de fútbol) y se les explicará que va a comenzar la batalla entre los piratas vikingos (grupos 1,3 y 5) y los piratas caribeños (grupos 2, 4 y 6).

Durante la guerra podrán utilizar todas las insignias acumuladas en las pruebas anteriormente. Además podrán usar las que hayan ganado entre los tres equipos.

El equipo perdedor se deberá rebozar por el barro.

Una vez terminada la guerra todos los grumetes se dirigirán al túnel de lavado.

El túnel de lavado será preparado por el comando pirata (Valvi, Paula, Lucía, Marina y Sofi)

DESPUÉS

Los monitores recogen el material del campo.

RECURSOS PERSONALES

- 2 monitores fuera del juego para controlar tiempos e insignias ☑ Valvi y Sofi.
- 6 monitores, uno para cada equipo (compiten con ellos) ☑ Paula, Lucía, Marina, _____, _____ y _____.

- 1 monitor por cada prueba (en individuales 10 y en grupales 6 se repiten, porque no somos tantos)

Individuales: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, y ____.

Grupales: ____, ____, ____, ____, ____, y ____.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Pintura de cara negra	6	✓	
Pintura de cara roja	3	✓	
Pintura de cara azul	3	✓	
Cinta transparente	3	✓	
Bolsas de basura	2 rollos	✓	
Papel albal	2 rollos	✓	
Manzanas	6		✓
Medios folios	86	✓	
Nesquik	1	✓	
Galletas sin gluten	1 paquete		✓
Galletas maría	2 paquetes		✓
Rotuladores	20		✓
Folios	80		✓
Nudos 3 tipos	3	✓	
Cuerdas de nudos	3	✓	
Sprays	4		✓
Témperas	10		✓
Telas banderas	6	✓	
Kétchup	1		✓
Vinagre	1		✓
Sal	1		✓
Pimienta	1		✓
Cinta delimitadora	2 rollos		✓
Cinta marrón	2 rollos		✓
Insignias azules	4 de cada	✓	
Insignias rojas	4 de cada	✓	
Globos	90	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
----------------------	----------	-------------------	---------------------

Disfraces piratas	20	✓	
Tijeras	6		✓
Palo de escoba	1		✓
Churros	2		✓
Conos	4		✓
Aros	9		✓
Pañoletas	60		
Bol	1	✓	
Vaso	1	✓	
Cuerda manzana	1	✓	
Perchas	4	✓	
Telas negras	5	✓	
Mesa	2		✓
Cartas mesa	14	✓	
Sábana (soga)	1	✓	
Túnel de lavado	1		✓