

VELADA DE CHORRECES

DURACIÓN

90 minutos

UBICACIÓN

Pequeños comedor, Medianos enfrente de los baños y mayores muro blanco detrás de la habitación de los monitores y todos juntos donde se realice la oración

DESTINATARIOS

Para todo el campamento

JUSTIFICACIÓN

una noche relajada antes de la marcha

OBJETIVO GENERAL

Que se lo pasen bien y disfruten de manera relajada y que hagan piña entre los distintos grupos de nivel

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- En algunos juegos se podrán ganar puntos
- Cooperación entre grupos
- Pasar un buen momento en familia

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES Preparar las cartas del lobo, las películas de la mímica de películas para cada grupo de nivel y el material

DURANTE

Para el juego de todo el campamento, se hacen 3 grupos de 20 personas cada uno en el lugar de la oración.

1. **FUROR:** Se propone una palabra y los grupos deben pensar en canciones que contengan dicha palabra. A continuación, uno de los grupos deberá cantarla hasta que se pase de turno.
2. Se canta la canción del **campamento**.

SE SEPARAN POR GRUPOS DE NIVEL

1. **LOBO:** Se reparten las cartas. Habrá 3 lobos y el resto campesinos. El pueblo se duerme y los lobos se ponen de acuerdo para matar a uno del pueblo, teniendo estos que adivinar, cuando todos se despiertan, el asesino mediante una votación.
2. **BLANCO:** Se le dice a cada acampado una palabra de una temática, excepto a 2 o 3 a los que se le dirá la palabra **blanco**. El resto debe adivinar quienes son estos. Los “blanco” deben mientras disimular.

3. **TELÉFONO MÍMICA:** Se dividen en dos grupos de 10 formando una fila india de pie. El monitor le dirá una palabra al primero de la fila y este deberá llegar hasta el final pasando por cada uno de los miembros del grupo mediante mímica, como un teléfono escacharrado.
4. **MÍMICA DE PELÍCULAS:** Adecuado según el grupo de nivel.
5. **BESO O PLACAJE (MAYORES):** Se reparten letras y números equitativamente entre el grupo. Un voluntario se pondrá en el centro y dirá una letra y un número. Saldrán la letra y el número correspondiente teniendo uno de ellos que besar y el otro placar al que quiere besar. El perdedor tendrá que ocupar el lugar del centro. Para placar es necesario también besar. Los besos solo serán válidos en la mejilla.
6. **NINJA:** Se formará un círculo y por turnos, y en orden, cada uno tendrá que intentar dar en la mano, y por tanto, eliminar al compañero que tenga al lado con posiciones de ninja.
7. **POLIS Y CACOS:** (COMODÍN SI SOBRA TIEMPO): Se repartirán cartas tematizadas a cada uno en el que uno será el caco y otro el poli. Siendo el resto campesinos. El poli será quien tenga que adivinar quien es el caco mientras este mata al resto. Se mata con un guiño y se hace cómplice sacando la lengua. Solo se permitirán 3 cómplices por caco y estos solo podrán ayudar al caco a matar. Se podrán incluir otro tipo de cartas como la enfermera (sota, 10), el enterrador (caballo, 11) o el lorito (2 de espadas).

DESPUÉS

Recoger el material

RECURSOS PERSONALES

Monitores	Funciones
VALVI	EXPLICAR LOS JUEGOS
LIDIA	"
MARINA	"
ANDREA	"

*Los MONITORES que lo deseen podrán jugar

MATERIAL

CANTIDAD	MATERIAL	FUNGIBLE	NO FUNGIBLE
2 barajas de cartas	Cartas	X	