

DÍA TEMÁTICO

DURACIÓN: 120 minutos

UBICACIÓN: Campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Realizar una actividad para que los acampados se diviertan trabajando en equipo.

OBJETIVO GENERAL: La cohesión grupal en la actividad

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que disfruten de la actividad todos los participantes
- Que participen todos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Preparar el disfraz de cada monitor, el material necesario para cada prueba y disfrazarse antes de despertar a los chavales.

DURANTE

El día del espacio comenzará con el despertar. Los monitores despertarán a los niños disfrazados de personajes de la película “El planeta del tesoro” (es decir, mitad piratas mitad alienígenas) y con alguna música de la película. Se levantarán y se realizará el aeróbic. El desayuno y los servicios será igual que cualquier día, se puede también alentar de forma temática que se preparen para poder ir a conseguir el tesoro.

La dinámica del día consistirá en conseguir un tesoro, para ello se dividirán los grupos en diferentes roles:

- William Hawkins (Bueno-Lapa-pesao): Su objetivo principal es la obtención del tesoro para que “Los malos” no destruyan el universo. Es el mejor y los demás deben saberlo porque será el salvador del universo.
- Scroop (Malvado): Su objetivo principal no es obtener el tesoro; es intentar que el resto de grupos no lo consigan. Puede intervenir en todos los juegos que estén haciendo sus compañeros para que no consigan estrellas excepto en los duelos, que deberán competir con otro equipo ya asignado. Para molestar a los grupos, deben sugerir al monitor de la actividad donde vayan a intervenir la forma que han pensado cómo fastidiar el juego, ellos actúan si el monitor les da permiso. Únicamente pueden fastidiar a un equipo a la vez.
- Rogelio Barb Arroja (Enamorado 1): Ayuda a su enamorado para conseguir ambos el tesoro. Si Jacinto pierde puntos, él también los pierde; pero si Jacinto

gana puntos, Rogelio no. Al final de la partida se fusionan y se suman los puntos de los enamorados

- Jacinto Barb Anegra (Enamorado 2): Ayuda a su enamorado para conseguir ambos el tesoro. Si Rogelio pierde puntos, él también los pierde; pero si Rogelio gana puntos, Jacinto no. Al final de la partida se fusionan y se suman los puntos de los enamorados.
- John Sparrow (Mentiroso): Elige un rol, puede tanto ayudar como fastidiar a los demás grupos, el grupo decide. También hace lo que su brújula espacial le diga (el monitor que les dirige les indica alguna prueba que se invente y pueden ganar una estrella haciéndola).
- Scub Jones (Extranjero): Su objetivo es ganar el tesoro porque su planeta ha sido secuestrado por los amigos de Scroop y le piden el tesoro para salvar a su familia. No se puede comunicar con el resto de equipos hablando; primero empiezan todos con cinta adhesiva en la boca hasta el primer pito de estrellas bonus; después se comunican entre ellos y con el resto poniendo pi- delante en todas las sílabas. (Ejemplo: pi-HO pi-LA).

Para conseguir ganar el tesoro es necesario conseguir más estrellas que tus compañeros. Para ganar estrellas se realizan varios juegos. En el primer y en el último juego participan todos los equipos a la vez. Y en los juegos intermedios juegan sólo un equipo o dos equipos enfrentados. En función de la dificultad del juego y de la cantidad de equipos que compitan ganan más o menos estrellas. Los juegos individuales dan entre una y tres estrellas si se logran superar. En los juegos de duelo el ganador suma 3 estrellas y al perdedor se le restan 2 estrellas. En los dos juegos de todo el campamento se ganan 25 estrellas, pero siempre se ve en función de cómo se vaya desarrollando el juego.

- PROTECCIÓN DEL HUEVO (todo el campamento)
Cada niño de todos los equipos va a tener un globo. El objetivo es que cada equipo se quede con el máximo número de globos posibles hasta que acabe el tiempo. La estrategia varía según el personaje/objetivo que tenga cada equipo: explotar los del resto o proteger los huevos de tu equipo. Posible otorgamiento de puntos: una estrella por cada huevo salvado.
- NUDO HUMANO (2 equipos)
Cada equipo se da las manos como en una cadena y un monitor los enrolla entre sí hasta que estén hechos un nudo. Cuando estén los dos equipos enrollados y empiezan a la vez a desenrollarse y el equipo que lo consiga antes gana.
Puntuación: equipo que gana 3 estrellas y equipo que pierde -2.
- MENSAJE ALIENÍGENA (2 equipos)
Hay una zona donde está el abecedario del idioma alienígena y su traducción al abecedario español. Los equipos están a unos metros del abecedario con un mensaje en idioma alienígena que tienen que descifrar yendo por relevos a memorizar la traducción de cada letra y poder adivinar el mensaje. El mensaje que descifran es: Los alienígenas os quitaremos el tesoro. Y el abecedario:



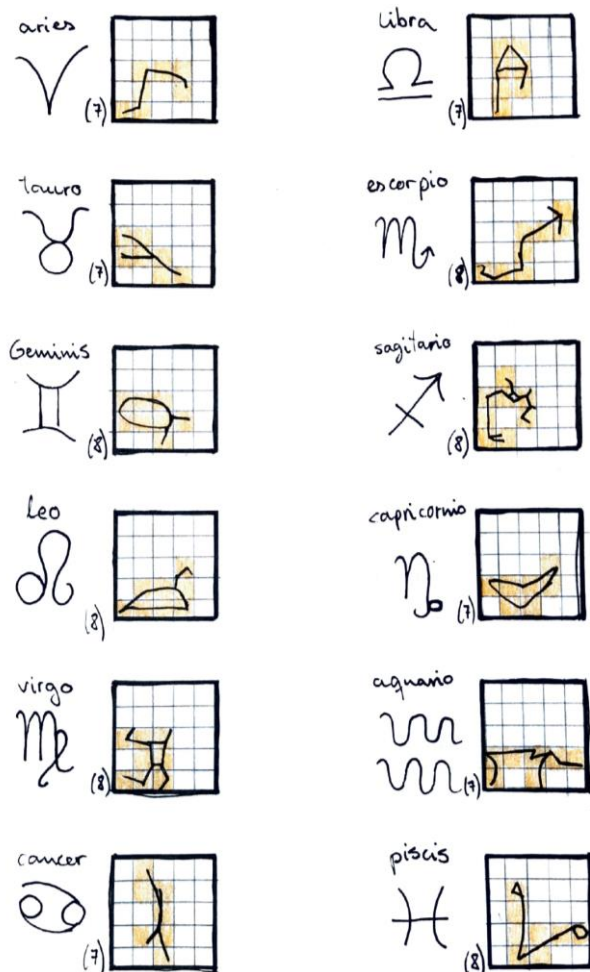
El equipo que lo consiga primero gana. Puntuación: equipo que gana 3 estrellas y equipo que pierde -2.

- CARRERA DE MINAS (2 equipos)

La zona de juego tiene objetos por el suelo que no se pueden tocar porque son minas y explotan. Una persona de cada equipo guía a su equipo que tiene los ojos vendados por el juego para llegar a la meta sin tocar las minas. Cada equipo tiene que ir todo junto como un pelotón. Si tocan las minas se tienen que quedar parados durante 5 misisipis. El equipo que lo consiga primero gana. Puntuación: equipo que gana 3 estrellas y equipo que pierde -2.

- MAPA ASTRAL (2 equipos)

Dos equipos se van a enfrentar al juego de hundir la flota. Se les dará un mapa y tendrán que escoger dos constelaciones (una que ocupe 7 cuadrantes y otra de 8) y situarlas en el tablero. Aries, tauro, cáncer, libra, capricornio y acuario son de 7 cuadrantes. De 8 cuadrantes son géminis, leo, virgo, escorpio, sagitario y piscis. El tablero son cartulinas divididas en 12x8; es decir del 1 al 12 y de la A a la H. Igual que en el juego original, deberán disparar para hundir las constelaciones del otro equipo antes de que éste hunda las suyas. Cada vez que se diga agua podrán disparar a una persona del otro equipo con una pistola de agua. Si aciertan algún cuadrante del otro grupo, siguen jugando hasta que falle. Gana el primero que derribe las dos constelaciones. Puntuación: equipo que gana 3 estrellas y equipo que pierde -2



- TRES EN RAYAS POR RELEVOS (2 equipos)

Hay dos equipos se colocan en fila uno detrás de otro por equipo y en medio habrá un tablero de 3 en raya formado por 9 casillas. A la voz de ya tendrán que ir corriendo de un en uno hasta el tablero y colocar un cono, volver y chocar la mano al siguiente, el siguiente sale y así sucesivamente. El equipo que consiga hacer el tres en raya es decir colocar los tres conos en línea horizontal, vertical o diagonal ganará. Se jugará al mejor de 3 para que todos los miembros del equipo jueguen, en caso de empate, se repetirá. Puntuación: equipo que gana 3 estrellas y equipo que pierde -2

- RELEVOS DE PIEDRA PAPEL O TIJERA (2 equipos)

Dos equipos se situarán en fila entre un recorrido de 15 aros dispuestos en línea recta. Las primeras participantes de las dos filas empiezan a saltar de aro en aro a la pata coja y cuando coinciden a la misma altura del recorrido, paran y juegan una vez a "Piedra, papel, tijera". En caso de mostrar la misma forma, vuelven a intentarlo. La persona que gana el encuentro sigue corriendo hacia delante y una persona del otro grupo empieza a hacer el recorrido hasta que se encuentren, entonces, juegan a "Piedra, papel, tijera". Se repite la misma dinámica hasta que un grupo consigue el objetivo: llegar al inicio del

recorrido del otro grupo. Se puede jugar al mejor de tres en caso de que las partidas sean rápidas y no todos los acampados hayan jugado.

¿Cómo se juega a “Piedra, papel, tijera”? Dos personas esconden la mano detrás de la espalda y a la vez dicen “¡1, 2, 3, ya!”. En este momento, las dos personas muestran la mano que tenían escondida con la forma de:

- Piedra (Puño cerrado)
- Papel (mano abierta y extendida)
- Tijera (mano cerrada con los dedos índice y corazón extendidos y abiertos –como si se hiciera el símbolo de la victoria-)

El papel gana a la piedra envolviéndola; la piedra gana a la tijera golpeándola; y la tijera gana al papel cortándolo.

Puntuación: equipo que gana 3 estrellas y equipo que pierde -2

- **SOMBRERO PIRATA**

Se elige un miembro del equipo que se apartará un momento para que el monitor coja una prenda de alguien del resto del equipo poco reconocible (reloj, coleta etc.) que será entregada al monitor. Esta prenda será entregada al acampado que se había retirado y que tendrá que adivinar de quién es la prenda. Puntuación: 1 estrella.

- **TELEPATÍA**

Dos miembros del equipo se pondrán cara a cara y dirán la primera palabra que se les venga a la cabeza. Después tendrán otros dos intentos para, relacionando las dos anteriores, decir a la vez la misma palabra. La idea es que participen todos los miembros del equipo. Puntuación: Si consiguen 3 parejas decir la misma palabra ganan 2 estrellas (el monitor de la prueba puede cambiar según cómo lo vaya viendo)

- **LA TARÁNTULA**

Los niños se colocan sentados haciendo un círculo muy amplio (sin tocarse estirando las manos) y el monitor se sienta en el centro con los ojos tapados y con un churro en la mano. Delante de él hay una caja con objetos espaciales/ piratas (una espada, un parche, una bola, un walkie-talkie), y otro monitor decide qué niño es el valiente que sale para intentar coger el objeto que se le haya dicho sin ser dados con el churro por el monitor, que se guiará por su oído. Tienen que ser rápidos y sigilosos. Puntuación: 2 estrellas

- **GRUMETE AL AGUA**

Uno de los niños se ha caído por la borda y el resto de su equipo tiene que salvarle. El niño se coloca en un punto que el monitor le diga (árbol) y el resto del equipo lejos de él (otro árbol). Tienen que llegar conectados al rescatar a su grumete (tocarle). El monitor no les dirá que es imposible que lo hagan dados de las manos (el niño se debe encontrar demasiado lejos), por eso deben de ser originales cogiendo objetos o ropa. La idea es que formen una cadena humana para salvar a su compañero de tripulación. Puntuación: 1 estrella.

- **SANGRE DE PIRATA**

Se pondrán por parejas en el que se pondrán dos roles: el que adivina y el del dedo. El que adivina tiene los ojos vendados y el brazo extendido boca arriba, y el otro le pasa suavemente el dedo por el brazo. El de los ojos vendados tiene que adivinar en qué

momento justo está pasando el dedo de su compañero por la línea de en medio del brazo (la del otro lado del codo) y gritar "YA". Si consiguen acertar 15 veces se les da el punto. Puntuación: 1 estrella.

- PIRATA MORGAN (el cultuoretas)

Se trata de hacerles preguntas de cultura general del espacio y del mundo pirata. Para conseguir la puntuación tienen que responder bien a todas las preguntas. Puntuación: 3 estrellas.

1. ¿Alrededor de qué estrella gira la Tierra? El Sol.
2. 3 películas que traten del espacio: Interestelar, Star Wars, Zatura, ET, Ad Astra, Marte, Gravity, Planet 51.
3. ¿Qué pirata famoso dijo esto "Recordareis este día como el día que casi capturáis al capitán_____? Jack Sparrow
4. Nombra 3 tipos de tiburón: Martillo, Blanco, Ballena, Toro, Tigre, Azul.
5. ¿En qué galaxia se encuentra la Tierra? La Vía Láctea.
6. Nombra los océanos: Atlántico, Pacífico, Índico, Ártico y Antártico.
7. Nombra 5 piratas famosos: Barbanegra, Barbarroja, Jack Sparrow, Will Turner, Barbossa, Gibbs, Davy Jones.
8. 3 Cosas que haga un pirata: navegar, robar, beber ron.
9. 5 Cosas que haya en el espacio: planetas, satélites, estrellas, polvo, meteoritos.
10. ¿Cuál fue el día que el hombre llegó pisó la luna? 20 de julio de 1969 en el Apolo 11.

- CANCIÓN DEL PIRATA

De uno en uno tienen que meter la cabeza en un barreño con agua y cantar una canción propuesta por el monitor y su equipo la tiene que adivinar. Para conseguir el punto tienen que adivinar 7 canciones. Puntuación: 1 estrellas.

Propuestas de canciones:

- Star Wars
- No se habla de Bruno (Encanto)
- Baby Shark
- Soy una taza
- La vaca Lola
- El pollito pío
- La pareja del año (Sebastián Yatra)
- Tacones Rojos (Sebastián Yatra)
- Mon Amour (Aitana y zzoilo)
- Berlín (Aitana)
- Formentera (Aitana y Nicki Nicole)
- El Rey León
- La Patrulla Canina
- Bad Habits (Ed Sheeran)
- Watermelon Sugar (Harry Styles)
- Ateo (C Tangana)
- Te felicito (Shakira y Rauw Alejandro)

- TELARAÑA

Entre dos árboles se atan unas cuerdas/cinta aislante haciendo como una tela de araña. Los acampados tienen que pasar de un lado a otro sin tocar las cuerdas. (Se colocan de manera que sea difícil y tengan que ser creativos y colaborativos, como pasar por encima cogiendo unos a otros, tal) Puntuación: 3 estrellas.

PUNTUACIÓN BONUS: Cada x tiempo un monitor hace un pitido (el acordado en la explicación) y todos los grupos van a buscar estrellas (estrellas de cartulina) que están escondidas por todo el campamento. No se pueden ganar la bonificación de las estrellas hasta que estén todos los miembros del equipo tocando la estrella. Aquí cada equipo hace su estrategia y los roles malignos pueden bloquear, placar, o secuestrar para evitar que los equipos ganen puntos.

- **ACTIVIDAD FINAL**

En esta actividad va a ser una carrera para ver qué equipo llega al objetivo final; este le otorgará cinco estrellas solamente al ganador. En esta carrera lo que se hará es tener cada equipo su “barco espacial”, que son tres cartones situados en el suelo, para poder avanzar por el “espacio”, lo que tienen que hacer es situar el último cartón el primero, sin que ningún grumete toque el suelo, ya que, si eso sucediera, tendrían que esperar todos durante 5 segundos para poder avanzar (para localizar estas “faltas” estará algún monitor vigilando). Cada equipo deberá actuar en función de su rol.

DESPUÉS

Cuando acabe el tiempo de la actividad, hacemos un recuento para ver quién es el equipo ganador. Recoger el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

- 10 monitores (uno para cada prueba).
- 1 monitor que coordine para la prueba inicial y final.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Globos	60	✓	
cartulinas para tablero hundir la flota	6	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
cuerdas largas	4		✓
setas	6		✓
aros	15		✓

Papel con traducción de letras espaciales	1	✓	
Tarjetas con mensaje a descifrar	2	✓	
Objetos varios	10		✓
Vendas ojos	20		
Mapa astral	2	✓	
Pistola de agua	2		✓
Churro	1		✓
Caja con: espada, parche, bola, walkie-talkie	1	✓	
Cartones	18	✓	
Barreño	1		✓
Pañoleta	2		✓