

# **BAUTIZO**

**DURACIÓN:** 60 minutos

**UBICACIÓN:** Campo de fútbol

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Es una actividad tradicional del campamento que consigue transmitir el sentimiento de pertenencia y la idea de la Esencia SP.

**OBJETIVO GENERAL:** Transmitir el sentimiento de pertenencia y familia

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Hacer más grande la familia del campamento
- Hacer que la gente nueva se identifique dentro del CSP
- Transmitir la Esencia SP

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

### **ANTES**

Se preparan todos los monitores que hagan la actividad y todo el material necesario, incluyendo el cartel dónde están escritas las frases que tienen que leer tanto los padrinos, como los ahijados.

Se convocarán a todos en el campo de fútbol con bañadores, chanclas y toallas

### **DURANTE**

Aparecerán 6 monitores con la vestimenta de Vaina: Vaina, Hei-hei, Maui, Abuela Tala, Sina y Jefe Tui (que estén ambientados, es decir, cosas de hawái y listo), andando mientras se escucha la canción de la película; Qué hay más allá.

El objetivo es pasar un buen rato mientras consiguen agua para su bautizo, (no consiguen nada ya que son sus barreños los que se llenan). Se pondrá cada acampado con su ahijado y padrino, de ser dos padrinos juntos no pasa nada, consiguen agua para mojar a un ahijado después. Cada prueba constará de 10 minutos, siendo un total de 3 pruebas por lo que 30 minutos. Se rotarán de forma ordenada y establecida para que todos jueguen a todo. 2 monitores por prueba, la música será aleatoria, salvo la primera ya dicha.

Los siguientes juegos:

1. **Conexión mental:** Los ahijados y padrinos se pondrán espalda contra espalda y se les dirá un tema general, pasado unos segundos dirán una palabra a la vez si tienen conexión y coinciden punto para ellos y más agua dada al final sino es así habrá muchas rondas para próximos puntos.
2. **Circuito a ciegas:** Los ahijados serán los ciegos con pañoletas, deberán seguir un recorrido pasando los obstáculos sin tocarlos para llegar a la meta; cuantas más veces lo hagan más puntos. Cada vez que termine 1 rotan los papeles y le tocará al padrino llegar y así hasta el pitido para la siguiente prueba. Habrá más parejas así que deberán esperar su turno (aquí esta uno de los monitores para controlar los turnos).
3. **Carrera a caballito:** Los ahijados serán llevados a caballito haciendo carrera contra otras parejas, quien llegue primero se anota 1 punto y así sucesivamente.

Después de estos juegos pasaremos a la propia celebración del bautizo, donde los padrinos prometerán cuidar a sus ahijados y transmitirles los valores de la esencia SP, y los ahijados se comprometerán a dejarse llevar por la esencia y cuidar de la familia SP.

Al terminar la actividad se recoge todo el material y se deja en su sitio correspondiente.

#### RECURSOS PERSONALES.

Roberto, César, Alvarito y 3 monitores más.

Los personajes o disfraces se eligen la noche anterior.

#### RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Ibiza	1		X
Aros	14		X
Setas	12		X
Pañoletas	15		X
Disfraces(Hawái)	6		X