

AVATAR EL REINO DEL AGUA

DURACIÓN: 90 minutos.

UBICACIÓN: Dentro de las instalaciones.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas. Por grupos de trabajo.

JUSTIFICACIÓN: Es necesario realizar actividades de agua en las peores horas de calor para combatir las altas temperaturas.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar el trabajo en equipo, la ayuda y la cooperación entre los acampados a través de juegos cooperativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Introducir actividad de agua combinada con la educación en valores propios de la convivencia.
- Reducir la temperatura corporal a través del juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes: Antes del inicio de la actividad, cada monitor debe tener preparado, en el lugar asignado, todo el material que necesite para el desarrollo de la prueba que se le ha atribuido en la reunión de monitores de la noche anterior.

Durante: Los avatares están nerviosos, prevén que hoy alguien vaya a invadir su poblado y pueda estallar una gran guerra de agua. Eso es lo que puede deducirse por su extraño comportamiento desde primera hora de la mañana (Por la mañana habrá tenido lugar un despertar temático de Avatar).

Al inicio de la actividad, aparecerán 4 avatares que comunicarán al campamento su gran preocupación acerca de la guerra que está por llegar. Para ello, tendrán una hora para coger provisiones y armas para hacer frente a esta batalla. Por eso, se necesita la colaboración de todos los grupos de trabajo (6 equipos).

En el centro del campamento, encontraremos las pruebas que deben resolver por rotación para ganar las herramientas y armas con las que hacer frente a la guerra. Si lo logran, al final del juego podrán participar en la Gran Guerra del agua.

Existen 8 pruebas alrededor del campamento. Los equipos se situarán en ellas e irán rotando en sentido de las agujas del reloj, dejando dos pruebas de barbecho. Contarán con 5 minutos por prueba para superarlas. Dependiendo de cómo lo hayan hecho, al final de todas las pruebas, los monitores harán un ranking del 1-6, siendo 1 el equipo ganador (obtendrá 6 puntos) y 6 el perdedor (obtendrá 1 punto). Al final de todo se hará la media de los puntos y se verá el ranking final.

La actividad se divide en dos partes:

1 hora: explicación del juego y realización de las pruebas.

30 minutos: preparación de la guerra y guerra de agua.

Las pruebas son las siguientes:

1. CONEJO Y ESPONJA. Juego por relevos. Con unas medias en la cabeza, rellenas con esponjas en la parte de los pies, deben empaparlas en un cubo de agua y, sin usar las manos, llenar un cubo vacío en el otro extremo del recorrido.

2. RELEVOS Y MACETAS. Juego por relevos. Sentados en el suelo, uno detrás de otro y en fila, deben pasarse media garrafa de agua, llena de agua, por encima de las cabezas y hacia atrás. Las garrafas están agujereadas y tienen que rellenar un cubo vacío en el otro extremo del recorrido.

3. CARTAS Y ALTAS. El monitor retará a todos los integrantes del equipo, de menor a mayor edad, a que saquen una carta más alta que él. Si la superan le lanzan un vaso de agua a la cara, y si fallan, lo reciben.

4. GLOBOS Y GLOBOS. Medio equipo frente a la otra mitad, separados 5 metros y dispuestos en zig zag, deben lanzarse globos de agua, uno a uno y sin romperlos, hasta el último integrante, quien debe depositarlos en un barreño al final del recorrido.

5. WATER PONG. En la mesa se pondrán 3 vasos llenos de agua en forma de triángulo a cada lado de la mesa. El equipo se dividirá en dos, medio equipo a cada lado. Tendrán que intentar encestar la pelota en el vaso lleno de agua. Si lo hacen, elegirán una persona del equipo contrario a la que tirárselo encima.

6. ESPONJAS Y LANZAS. Juego por relevos. 2 Esponjas. El primero de ellos se coloca a 20 metros de su equipo con un cubo vacío. Sus compañeros deben lanzarle una esponja empapada para descargar el agua en el cubo. Una vez estrujada la esponja corre hasta su equipo y el lanzador ocupa el lugar del estrujador, cuando llegue deben lanzar la segunda esponja ya empapada. Deben llenar el cubo de agua.

7. VASOS Y PIES. Medio equipo frente a la otra mitad, tumbados cerca y dispuestos en zig zag, deben pasarse vasos de agua, unos a otros, y utilizando exclusivamente los pies. Deben llenar el cubo de agua.

8. QUE NO CAIGA. Los integrantes del grupo estarán puestos en círculo. El reto consiste en pasarse el globo de agua sin que se caiga en sentido de las agujas del reloj. Cada ronda el círculo debe hacerse más grande. El monitor les irá dando pautas de: cambio de sentido, a la pata coja o libre (podrán pasárselo a quienes quieran del círculo).

A continuación se hará recuento de puntos, y se otorgará a cada equipo el material conseguido:

EQUIPOS	MATERIAL DEL QUE PARTEN (mismas cantidades)	MATERIAL CONSEGUIDO EN PRUEBAS
PRIMERO	1 barreño, 2 esponjas, 2 pistolas	2 barreños, globos de agua, 3 vasos de plástico, 2 esponjas
SEGUNDO	1 barreño, 2 esponjas, 2 pistolas	2 barreños, globos de agua, 3 vasos de plástico, 1 esponja
TERCERO	1 barreño, 2 esponjas, 2 pistolas	1 barreño, globos de agua, 2 vasos de

		plástico, 2 esponjas
CUARTO	1 barreño, 2 esponjas, 2 pistolas	1 barreño, globos de agua, 2 vasos de plástico, 1 esponja
QUINTO	1 barreño, 2 esponjas, 2 pistolas	globos de agua, 2 vasos de plástico, 2 esponjas
SEXTO	1 barreño, 2 esponjas, 2 pistolas	globos de agua, 1 vaso de plástico, 2 esponjas

Finalmente, se dejarán 10 minutos para que cada equipo prepare sus armas y se embadurnen de maicena. El objetivo principal es no mojarse y tener la mayor cantidad de maicena posible en el cuerpo. Los acampados deberán atacar con las armas que tienen al resto de equipos limpiándoles y dejándoles sin restos de maicena en el cuerpo. El equipo que acabe con más maicena encima, será el ganador del Reino del Agua.

Después: Se recoge el material de las actividades.

RECURSOS PERSONALES

- 8 Monitor@s: Uno por prueba.
- 1 Monitor@s: Gestionando tiempos.
- 4 Monitor@s: Proveedores. Se encargan de inflar globos y de que todas las pruebas tengan agua.
- 4 Monitor@s: Disfrazad@s de Avatar, que luego estarán apoyando en las tareas que hagan falta.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Globos de agua	500		✓
Maicena		✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Cubo de agua	6		✓
Garrafas 5 litros	2		✓
Vaso de plástico	25		✓
Barreño	12		✓
Baraja de cartas	1		✓
Medias	1	✓	
Pelotas de ping pon	1		✓
Esponjas	23	✓	