

FALSIFICADORES

DURACIÓN: 1 hora y 30 minutos

UBICACIÓN: Comedor, puerta del campamento, campo de fútbol y campo de baloncesto

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: A través de una historia dinámica y divertida, los acampados se introducirán en el mundo del arte, el misterio y la acción.

OBJETIVO GENERAL: Que los acampados trabajen en equipo para superar retos físicos, mentales y de comunicación con un objetivo común.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Competir de manera respetuosa con el resto de los equipos.
- Cooperar entre los miembros del grupo para lograr la victoria.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Se preparará un circuito de pruebas dividido por zonas:

- En el campo de fútbol se desarrollará la prueba del **Piedra, papel o tijera**.
- En el campo de baloncesto estará la **zona de guardias**.
- En la puerta del campamento estará el **cuadro** que tienen que falsificar (zona sin linternas)
- En el comedor estará la **zona de dibujo**, donde estarán los dibujantes.

DURANTE

Aparece el **ladrón de cuadros** y les cuenta que lleva tiempo intentando robar un cuadro, pero es imposible. Por eso quiere falsificarlo para luego venderlo en el mercado negro y necesita un nuevo equipo de falsificadores. Los anteriores eran muy malos y tuvo que deshacerse de ellos. El equipo que consiga falsificar el cuadro de la manera más precisa posible será el equipo con el que trabajará en el siguiente golpe.

Se les divide en grupos de trabajo. Cada grupo elige a su **dibujante** que se quedará en el comedor con un folio, un lápiz y una goma esperando las indicaciones del resto de miembros de su equipo. El resto tendrá que pasar pruebas para llegar al cuadro, memorizarlo y contárselo al dibujante para que lo reproduzca.

La primera fase se realiza en el campo de fútbol, donde se llevará a cabo un torneo de **piedra, papel o tijera**.

- Cada acampado debe enfrentarse a alguien de otro equipo de color y de diferente grupo de nivel, para que no se enfrenten constantemente entre amigos (para diferenciar los grupos de trabajo, se les dibujará el número de su grupo en la mano).
- La partida será al mejor de tres rondas (quien gane dos).
- Una vez termine la partida, ambos jugadores irán juntos al monitor que hace de guardia en las escaleras del campo de fútbol.
 - El ganador podrá pasar a la siguiente zona (campo de baloncesto con guardias).
 - El perdedor deberá buscar a otro rival para volver a jugar.

Tras superar esta prueba, tendrán que pasar por la **zona de guardias** situada en el campo de baloncesto. Tendrán que cruzar el campo de baloncesto sin que les pillen los guardias, para ello tendrán que quedarse completamente quietos si les alumbran con una linterna. Si se mueven mientras están iluminados, vuelven al principio.

Tras superar la zona de guardias, accederán a la **zona del cuadro** en la entrada del campamento (prohibido usar linternas en esta zona). Un segurata lo ilumina durante unos segundos con una linterna cada cierto tiempo.

Tras memorizar el cuadro lo mejor que puedan, volverán al comedor para describirlo al dibujante.

Durante el juego sonará un **pito**, lo que indica que deben rotar de prueba (a la derecha). Si alguien está en medio de una prueba puede terminarla.

El equipo cuyo dibujo se parezca más al original será el ganador.

RECURSOS PERSONALES.

1 guardia en la zona de piedra, papel o tijera (control escaleras)

2 guardias en el campo de baloncesto

1 guardia con linterna en la zona del cuadro

1 guardia que vigile que nadie se salta el recorrido

1 monitor en la zona del comedor con los dibujantes

1 ladrón de cuadros que explique la actividad

Total: 7 monitores

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Mesas comedor	6		X
Chalecos reflectantes	6		X
Linternas	3		X
Cuadro	1	X	

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Folios	6		X
Lápices	6		X
Gomas de borrar	6		X