

AFANIAS DAY

DURACIÓN: 120 minutos

UBICACIÓN: Campa general

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Es una actividad lúdica que fomenta la inclusión y desarrolla la empatía con las personas con discapacidad en el entorno del Ocio y Tiempo Libre.

OBJETIVO GENERAL: Fomentar la inclusión con la discapacidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Impulsar la empatía con las personas con discapacidad en OTL
- Conocer a través del juego su propio cuerpo y sus limitaciones
- Desarrollar el autoconcepto y conocer otro enfoque del OTL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Preparar los pasaportes para las taras y el material para el desarrollo de la actividad.

DURANTE

Se divide al campamento en grupos de trabajo. Y se les da el pasaporte (que será una hoja de papel en la que se dibuja una silueta humana). En este pasaporte se irán anotando las diferentes partes del cuerpo que se les van quitando. Durante la actividad, deberán ir realizando varias pruebas. Los grupos que menos partes del cuerpo pierdan, ganarán.

Los diferentes equipos deberán moverse por la campa e ir realizando las diferentes pruebas. Habrá varixs monitorxs que vigilarán que estén realizando las pruebas; si un equipo decide no hacer prueba, lxs vigilantes podrán ponerles tantas taras como consideren.

Habrà 5 pruebas distribuidas por toda la campa. Pueden estar un máximo de 5 minutos en cada prueba (cada 5 minutos se pitará y habrá un recuento de taras y cambio de pruebas). Dependiendo de lo bien o mal que realicen las pruebas, tendrán tantas taras. Cada tara que se aplique se anotará en su pasaporte y cuando termine el juego, el que menos taras tenga, gana. (Simplemente se hará una marca con el número de la tara que se aplica en la zona que se elija, es decir, si es la primera tara, se apunta una marca en el bazo del muñeco y se apunta el número 1). Al aplicar la tara, se coge a una de las personas del grupo y se le pone (siguiendo el ejemplo anterior, si la primera tara se pone en el brazo, se coge a una de las personas del grupo, y se le ata un brazo al cuerpo, por ejemplo. Hay que echarle imaginación con las taras y ser todo lo cabronxs que queramos). Las taras pueden ser las que queramos: tapar los ojos a una persona, atar las manos, atar los pies, dos personas atadas por las manos... Hay un orden para poner taras, se empezará siempre por unx mayor, y se irá bajando en cada tara (Tara 1 a mayor, tara 2 a medi, tara 3 a peque...).

Existe también un número máximo de taras; una vez se superen las 20 taras, no se podrán poner más.

El criterio para poner taras o no, dependerá de lo bien que hayan realizado cada prueba. Una vez terminen los 5 minutos de cada prueba, habrá dos minutos más para anotar las taras y aplicarlas a lxs chavxas. Cuando terminen los dos minutos, se volverá a pitar. Se especifica en cada prueba un criterio aproximado para poner las taras.

Cada 30, 40 minutos, se tocará el pito una vez y comenzará el reto (habrá dos retos en cada partida). En estos retos competirán todos los equipos entre ellos. Una vez termine cada reto, al equipo ganador se les podrá quitar 3 taras (las últimas puestas); al segundo, 2; y al tercero, 1.

Habrá también unx de nosotrxs que estará deambulando por el campo, y con el que se puede negociar para quitarse taras. Para ello, el equipo deberá hacer las pruebas que estx moni le ponga, pero tienen que apostar; es decir, el equipo puede decirle a esta persona, apuesto a que me quitas dos taras (las que el equipo quiera) si logramos completar la prueba; y si se pierde, se aplicarán el doble de taras apostadas. Es decir, si apuesto que nos quitan dos taras y perdemos, se aplicarán 4 taras más. (Las pruebas de esta persona las podemos encontrar en el **ANEXO 5**).

Las pruebas que estarás distribuidas por la campa son:

- **RELEVOS DE PICTOS:** Habrá una leyenda con pictos o símbolos del diccionario de Lenguaje de Signos pegada en un extremo, y una marca desde la que deberán salir corriendo. Ellos tendrán un papel en el que tendrán que apuntar uno de los 5 mensajes escritos con pictos en un folio. Para ello, tendrán que ir corriendo, ver el picto, y al volver, sin hablar, hacer mímica para que puedan entender el picto o el símbolo. Una vez consigan descifrar el mensaje, se lo dirán a la persona responsable de la prueba.

ANEXO 1

Si en estos 5 minutos logran descifrar un mensaje, no se les aplicará ninguna tara. Si logran un poco más de la mitad, se le aplicará una tara. Si es la mitad o un poco menos, dos. Y si es mucho menos de la mitad, tres taras.

- **AÍSLATE DEL RUIDO:** Se le pondrán unos cascos con música a todo volumen a una persona del grupo (valen cualquier casco que tengamos) y tendrá que descifrar los mensajes que le vayan diciendo sus compañeros. Una vez los descubra, irán rotando.

ANEXO 2

Si logran descifrar 5 o más mensajes, no se les aplicarán taras. Si logran entre 4 y 3, una tara. Si es entre 2 y 1, dos taras y si no logran ningún mensaje, tres taras.

- **TELÉFONO DACTILAR ESCACHARRADO:** Se pondrá todo el grupo en fila y a la última persona de la fila se le dirá una palabra. Tendrá que dibujar en las espaldas de la persona de delante lo que le han dicho, y la persona de delante tendrá que hacerlo con la de delante, y así sucesivamente hasta llegar al últimx.

ANEXO 3

Si consiguen descifrar más de 3, no habrá taras. Si consiguen 2, una tara. Si consiguen 1, dos taras. Y si no consiguen nada, 3 taras.

- **PAPIROFLEXIA:** Se les dará un papel con un mensaje escrito. Tendrán que doblarlo para conseguir descifrar el mensaje. (Queda más claro viendo el ejemplo).

ANEXO 4

En este caso, si logran completar el reto entero, se libran de las taras. Si no lo logran, se les pondrán 1 o 2 taras (lo eliges en función de lo que te plazca).

- **ESCÓNDETE DE LA CÁMARA:** Basado en el reto de tiktok, se tendrán que esconder de la cámara antes de que el temporizador haga la foto. Si al llegar el equipo, no tienen ninguna tara, habrá una silla y cinta para dificultar que se escondan (para pegar a una persona a la silla, por ejemplo). Lo que se busca es que sean imaginativos y cooperativos, y que traten de esconderse el máximo número de personas. El temporizador se empieza a poner en 30 segundos, y cada vez se va bajando el tiempo.

En función de las personas que hayan conseguido esconderse, así se aplicaran las taras. No hay un criterio exacto, pero más o menos si se han conseguido esconder todos, 0 taras. Si algo más de la mitad, 1 tara. Y así sucesivamente.

Los retos que se realizarán cada 30-40 mins son:

- **CARRERA DE OBSTÁCULOS A CIEGAS:** Se dispondrá una pista de obstáculos en un espacio amplio y se harán tantas calles como grupos de trabajo hay. En cada calle se ponen los mismo obstáculos o parecidos. Cada equipo se situará en una calle, y dos integrantes del equipo se tendrán que vendar los ojos. El resto del equipo deberá guiar a estos dos participantes hasta el final de la pista. Se realizarán dos rondas. (En caso de empate, se realizará una tercera para desempatar).
- **RELEVOS MARCA BRAN STARK:** En un sitio amplio (puede ser en el mismo en el que se ha realizado el reto anterior) se situarán una serie de objetos en un extremo. Por equipos, deberán transportar todos los objetos de un lado al otro de la pista. Como este reto se realizará cuando ya hayan pasado varias veces por pruebas, tendrán todxs taras; por lo tanto, tendrán que apañárselas para transportar los objetos con sus taras. También se realizarán dos rondas, y una tercera en caso de empate.

GANADOR: Se puede quitar 3 taras.

SEGUNDO: Se puede quitar 2 taras.

TERCERO: Se puede quitar 1 tara.

DESPUÉS

Se recogen los pasaportes y se anuncia el equipo ganador. Se recoge el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

- 4 monitorxs → 1 por cada prueba
- 1 monitorx para medir el tiempo de cada prueba → pitar cada 5 minutos, después cada dos. Y cada 30-40 minutos para los retos
- 1 monitorx → deambulando y para negociar las taras

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA ACTIVIDAD	DE	CAJA GENERAL	DE	MAT
Cinta marrón	1 rollo/persona				✓	
ANEXOS	5	✓				
Cinta delimitadora	2 rollos				✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Silla	1		✓
Móviles	2		✓
Silbato	1		✓
Cascos	1		✓
Obstáculos	varios		✓