

CALL OF DIRTY

DURACIÓN: 120 minutos

UBICACIÓN: El campamento

DESTINATARIOS: Tod@s l@s acampad@s

JUSTIFICACIÓN: Es necesaria una actividad simple, divertida y sobre todo, acuática

OBJETIVO GENERAL: Fomentar el trabajo en equipo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar una actividad acuática
- Aumentar la cooperación entre l@s acampad@s.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Preparar cada actividad con su material correspondiente y posicionarse en los sitios establecidos para cada actividad. Separar a los acampados en grupos de trabajo y explicar la dinámica de la actividad.

DURANTE

Cada grupo tendrá x cantidad de maizena disponible para echarse en el cuerpo de todos y cada uno de los integrantes del grupo al iniciar la actividad.

El objetivo principal es **no mojarse y tener la mayor cantidad de mierda posible en el cuerpo**. El equipo con más mierda, es el ganador de esta actividad.

La dinámica será parecida a una gymkhana de estilo libre (es decir, que podrán acudir a aquella actividad que esté libre), con elementos del Call of Water que se mencionarán a continuación.

Pruebas: Se dispondrá de 10 minutos para cada prueba. En algunas pruebas solo participa un equipo (indicado con un 1 junto al nombre del juego) y otras requieren dos equipos que compitan entre sí (2) →

- **Water-pong (2):** clasicazo beer-pong pero con agua. En la mesa de ping-pong se colocarán los 10 vasos en forma de A en ambas partes de la mesa y por turnos, los acampados irán tirando la pelota con el fin de encestar en los vasos del equipo contrario. Pelota encestanda, vasazo de agua para el miembro del equipo contrario.
- **Foot-chain (2):** los acampados deberán tumbarse en el suelo de forma estratégica y llenar un vaso de agua de plástico de un cubo/barreño y pasárselo entre todos los miembros del equipo con los pies hasta vaciarlo en otro cubo/barreño. Ganará el equipo que consiga llenar antes el cubo al final de la cadena. El equipo que pierda, recibirá su barreño de agua encima de todo equipo.
- **Medias y vueltas (2):** en esta actividad se enfrentarán dos equipos: será una classic carrera de relevos con elementos extra. Los acampados, una vez divididos en sus respectivos grupos de trabajo, se colocarán en fila y por turnos irán enfrentándose. Al

comenzar, cada miembro de los equipos, dará las respectivas vueltas a una raqueta según su grupo de nivel (peques: 3, medianos: 5, mayores: 7) con la frente apoyada en la raqueta y ésta en el suelo. Al terminar las vueltas, se colocarán unas medias en la cabeza con 2 esponjas en cada extremo y las tendrán que mojar en el primer barreño situado en la salida. Deberán entonces correr hasta el siguiente barreño y estrujar las esponjas con el fin de llenar este. El equipo que a los 9 minutos haya llenado más su barreño, es el ganador. El otro equipo, al ser el perdedor, recibirá un barreñazo del equipo contrario, con el fin de quitarles harina.

- **Rápido, rápido (1):** se les harán preguntas rápidas a cada miembro del grupo con un vaso por encima controlado por el monitor. Pregunta que no acierten, vasazo que se llevan. Puede ser cualquier pregunta, pero he aquí some ejemplos:
 - ¿Cómo se llama el presidente actual de los EEUU? Joe Biden
 - ¿Qué colores tiene la bandera de Países Bajos? Rojo, Blanco y Azul
 - ¿Cómo se llama el Director del campamento? Alberto Marbán
 - ¿Cuál es el mejor mariscal del R&M? Montgomery
 - ¿Con cuántos años eres mayor de edad mundialmente? 21
 - ¿Cuál es el país con más habitantes del mundo? India
 - ¿Qué deporte se practica en el agua pero se juega como fútbol? Waterpolo
 - ¿En qué continente está Ecuador? América
 - ¿Cada cuántos años tenemos un año bisiesto? 4
 - ¿Qué huesos se encuentran en el antebrazo? Radio y cúbito
 - ¿Cómo se escribe 2019 en números romanos? MMXIX
 - En música, ¿a cuántos tiempos equivale una blanca? 2
 - ¿Cómo se llamaban las tres carabelas que fueron a América con Cristóbal Colón? Santa María, la Pinta y la Niña
 - ¿Cuánto suman los ángulos de un triángulo? 180 grados
 - ¿Cuánto vale el número Pi? 3'141592
 - ¿Cuántas semanas tiene un año? 52
 - ¿Cuál es el gentilicio de Huelva? Onubense
 - ¿En qué año acabó la Segunda Guerra Mundial? 1945
 - ¿En qué órgano se produce la insulina? En el páncreas
 - ¿Cuál es el único mamífero que puede volar? El murciélago
 - ¿Cómo se llama el estadio del Betis? Benito Villamarín
- **Egg race (1):** classic carrera de huevos que se hará con pelotas de ping-pong. Cada pelota que se les caiga al suelo, huevazo (real) en la cabeza. El monitor debe meter prisa para hacerles correr.
- **Barreñazo par o impar (1):** los acampados, por turnos, deberán correr por un circuito previamente diseñado con aros y turulillos, y al llegar al final deberá elegir un número del 1-5. Si el número es par/impar, barreñazo de agua. Si el número es par/impar, barreñazo de Maizena. El monitor tendrá el poder de decidir qué barreño echar (cambiar el poder de los pares e impares).
- **Garrafa del terror (1):** los acampados deberán, por turnos, enfrentarse a la garrafa del terror. Un integrante del grupo deberá colocarse bajo dicha garrafa y el resto del equipo, para salvarle, deberá adivinar la canción reproducida por el monitor con tan sólo los 5/7 (depende de la canción) primeros segundos de esta. La garrafa no dejará de volcar hasta que el resto del equipo adivine la canción. La persona del centro NO podrá contestar, únicamente el representante del grupo con UNA sólo respuesta. Si la respuesta es incorrecta, se vaciará el resto de la garrafa sobre el acampado. Up next: el siguiente acampado y así hasta que se mojen todos los integrantes posibles.

- **Einstein (1):** ronda de preguntas de cálculo fácil de matemáticas. Formarán un círculo y uno de los miembros del equipo se colocará en el centro. Por turnos, se irán haciendo las preguntas a cada miembro del equipo. Cada cálculo acertado, se irá manchando al del centro (con harina, con kechup, mostaza, etc). Cada 2 minutos se podrá cambiar la persona del centro. Tendrán que elegir **al comenzar**, cuáles y cuántas serán las personas que vayan al centro. El monitor se inventará las preguntas: 9×9 , raíz cuadrada de 12 (144), $8 + 2 \times 10$ (100), $150/10$, valor del nº Pi, etc
- **Cara o cruz (1):** antes de comenzar, los acampados, entre varios ingredientes, deberán elegir 2 (sin estos saber, qué harán con esos ingredientes). A continuación y por turnos, tirarán una moneda. Si sale cara, ese acampado será manchado con uno de los ingredientes. Si sale cruz, se salvará. (o viceversa, el monitor decide)

A lo largo del juego, un equipo puede acceder a un contrabandista y pedirle que moje a otro equipo si estos le pagan. La forma de pagar es ej. quitándose un brazo entero de mierda o lo que el contrabandista decida. Sin embargo, si la policía ve un equipo hablando con un contrabandista, puede tomar la decisión de vetar a alguno de los miembros del grupo o lo que esta decida ej. atar de pies y manos, atar a 2 miembros juntos, etc.

DESPUÉS

Recoger el material utilizado y ¡al túnel de lavado!

RECURSOS PERSONALES

- 10 monitores: 1 por prueba. *Garrafa del terror, Einstein o Barreñazo par o impar podría contar con 1 monitor extra cada una si sobrasen monis*
- 1 contrabandista
- 1 monitor para controlar tiempos y pitidos + policía

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Maizena		✓	
Huevos	2 docenas		✓
Kétchup	1		✓
Mayonesa	1		✓
Mostaza	1		✓
Nesquik	1		✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Vasos de comedor	24		✓
Pelota de Ping Pong	16	✓	
Barreños	8		✓

Raquetas	2		✓
Medias	2 pares	✓	
Esponjas	4	✓	
Aros	10		✓
Churros	2		✓
Conos	8		✓
Sillas	2		✓
Garrafa de agua	3		✓
Moneda	1	✓	