

QUÉ APOSTAMOS

DURACIÓN: 60 minutos

UBICACIÓN: Mesas del comedor

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Que los acampados aprendan que existen formas cooperativas de jugar.

OBJETIVO GENERAL: Descubrir que la cooperación es el camino para ganar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Poner en valor la importancia del trabajo y el esfuerzo.
- Conseguir que los equipos de trabajo se conozcan mejor

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Se prepara todo el material necesario para realizar las pruebas.

DURANTE

Se dividen en grupos de trabajo. Cada equipo tirará los dados y el que saque el número más alto empezará a jugar. En todos los juegos compiten 2 equipos entre ellos mientras el resto de equipos apuesta por el equipo que va a ganar esa prueba. Los equipos que acierten el ganador ganarán 1 punto. Al acabar el juego, el equipo que tenga más puntos será el ganador. Para conseguir la prueba tienen que intentarlo todo el equipo mínimo. Pruebas:

1. **BOTTLE FLIP:** en fila irán intentando poner la botella de pie. El equipo que más veces lo consiga en un minuto y medio, ganará.
2. **ESPALDAS ESCACHARRADAS:** teléfono escacharrado, en el que en vez de decir una frase, deben escribir una palabra en la espalda del de delante. Si el último en la fila sabe qué palabra es, ganará la prueba
3. **LAS EDADES:** tienen que adivinar la suma de las edades de cada equipo en 3 minutos. El que más se acerque al resultado será el ganador.
4. **LANZAMIENTO DE HUESO DE ACEITUNA:** deberán lanzar un hueso de aceituna con la boca lo más lejos posible, el que más lejos lo mande gana el juego.
5. **A VISTA DE PÁJARO:** Pon un vaso boca abajo en el suelo. Coge otros 3 vasos. Tienes 30 segundos para dejar caer los vasos, uno a uno, desde la altura de la cadera, y que se vayan apilando en el suelo.
6. **LANZAMIENTO LINEAL:** Extiende la cinta métrica en el suelo y ponte de pie en un extremo. Tienes 1 intento para lanzar una tarjeta a 2 metros como mínimo.
7. **LA PIRÁMIDE CIEGA:** Empieza con 6 vasos boca arriba sobre la mesa. Con los ojos cerrados y usando la mano no dominante, coloca los 6 vasos en una pirámide de 3 pisos. Tienes 30 segundos.
8. **POCO A POCO:** Tumbate en el suelo y mirando hacia arriba. Ponte un vaso boca abajo sobre la frente. Tienes 1 intento para levantarte sin que se te caiga el vaso.
9. **HOUSTON, HOUSTON:** Pon un aro en el suelo. Tienes 30 segundos para hacer un avión de papel. Luego tienes 1 intento para lanzar el avión desde 2 metros y que aterrice dentro del aro.

Si la actividad se quedase corta o los equipos estuviesen muy empatados se haría una ronda final con alguna de las actividades de reserva para desempatar o alargar un poco más la actividad.

Reserva:

10. **SI ACIERTO APRUEBO:** colocados en 2 filas tienen que dar 5 vueltas sobre sí mismos y encestar una pelota de papel en una papeleras. El equipo que más pelotas enceste en 1 minuto y medio ganará.
11. **DANZA DEL VIENTRE:** Sujeta un vaso con los dientes y lanza una pelota desde la altura del ombligo. La pelota tiene que entrar en el vaso. Tienes 1 intento cada persona.
12. **HASTA LA CORONILLA:** Sujétate un vaso en la coronilla. Tienes 3 intentos para lanzar una pelota y meterla en el vaso.
13. **JENGA:** los equipos se colocarán en fila y en 2 minutos tienen que quitar el máximo número de piezas posibles sin tirarla. El que más fichas tenga gana. Si se cae la torre hay que construirla de nuevo y volver a intentarlo con el tiempo que quede.

RECURSOS PERSONALES 6 monitores, los 3 presentadores y otros 3 que vigilen a los grupos

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Folios reciclados	20		X
Pañoletas	5		X
Papeleras	2		X
Jenga	2		X
Cuerda pita	1		X
Ibiza	1		X
Aro	2		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Botellas plástico	5	X	
Vasos cartón	20	X	
Aceitunas	1 bote	X	