

# **JUEGO DE COLOR**

**DURACIÓN:** 90 minutos

**UBICACIÓN:** Campo de fútbol

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Que los acampados compitan entre ellos por la elección de un color para su grupo de trabajo

**OBJETIVO GENERAL:** Trabajar en equipo para resolver una situación y puedan ver en qué partes son mejores

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Que los acampados corran y compitan por un objetivo en equipo
- Que los acampados resuelvan y potencien su imaginación espacial
- Aprender las frases más importantes del día a día del campamento y de las olimpiadas

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

### **ANTES**

Preparar el circuito y el material necesario para la actividad. Tener en cuenta el viento y sujetar las frases con algo pesado, véase piedras, conos, cantimploras... Convocar en el campo de fútbol a los acampados para comenzar la actividad. Asegurarse de que lleven gorra que van a estar un tiempo al sol.

### **DURANTE**

Todos los jugadores, por grupos de trabajo, se dispondrán en 2 filas (por equipo) en el centro del campo de fútbol, cada una mirando hacia un extremo del campo (a lo ancho), es decir, hacia las porterías. El juego consiste en lo siguiente: los acampados deben resolver una frase con un alfabeto secreto. No dispondrán de más que una hoja y un par de bolis, también por equipo, que estará a la mitad del campo de juego entre las dos filas. En una de las filas hay un recorrido para alcanzar la frase que tienen que adivinar y en otra, un recorrido para alcanzar la chuleta (Anexo 1.) que asocia el alfabeto latino habitual con el alfabeto inventado. Los recorridos son independientes para cada equipo y habrá una frase o alfabeto al final para cada equipo

Los recorridos, empiezan de la misma manera, dando 10 vueltas sobre sí mismos y a continuación varían de la siguiente manera:

- Recorrido chuleta: con un churro entre las piernas deben correr en zigzag entre unas setas
- Recorrido frase: una serie de aros (o en su defecto setas) que tienen que saltar a la pata coja

Una vez que lleguen al final del recorrido tienen 5 segundos para mirar el papel antes de volverse. Debe haber un monitor en cada extremo del campo para vigilar que no haya acampados aprovechándose. Una vez que esté volviendo el acampado, puede empezar a dar vueltas el siguiente en la fila. Entre las dos filas habrá un papel y un par de bolis para que puedan ir apuntando la frase. No se puede mover ninguna de las dos cosas de esa zona.

La estrategia de los equipos es libre: pueden dividirse y que vayan cada uno a por uno de los dos objetivos, ir intercambiándose o que alguno se quede a recopilar la información e ir solucionando la frase. Esto no quiere decir que los monitores no deban vigilar si hay algún acampado que no está participando y se debe impulsar que o bien esté corriendo o esperando en la fila o resolviendo, no parado.

#### Situaciones especiales:

1. En caso de que dos equipos adivinen la frase a la vez, en el caso que no quieran el mismo color no habrá problema, cada uno se queda con el color que quiera y se eliminan las opciones.
2. En el caso en el que ambos equipos quieran el mismo color, se hará lo siguiente: deberán escribir con el alfabeto inventado el color que quieran. Por ejemplo, si quieren el Azul deberán escribir en un papel ("AZUL").
3. Si el juego se ha quedado corto y no está preparada la actividad siguiente y no se puede empezar dicha actividad, se puede hacer una segunda ronda. En el papel con la frase por el otro lado habrá una segunda frase, más corta. Esto plantea posibles escenarios:
  - a. Que un equipo gane la primera y otro la segunda, pero difieren en su elección de color, en cuyo caso se pasará a la situación especial 1, es decir cada uno escoge un color y se eliminan las opciones
  - b. Que un equipo gane la primera ronda y otro la segunda y quieran el mismo color. Se cogerá el resultado medio global. Ejemplo: un equipo ha sido 1º y 3º, mientras que el segundo ha sido 2º y 1º. El equipo 2º tiene mejor resultado medio y puede quedarse con el color elegido primero.
  - c. Si el resultado medio global es el mismo se pasa a la situación especial 2.

#### **Frase que tienen que resolver:**

L X Z X I A N Z O X M C N F \* A \*  
 F I W M C W X M X I C N C X Z X E N :  
 X F Z Z X O X \* E W M C M Z X O N M X  
 L X Z F M N E X & X I A W \* X I W \* Z A I  
 Y S A X F M X Z I X M X \* F

#### **Solución:**

Para ser campeón en olimpiadas prepárate: gorra cantimplora crema pañoleta y al finalizar el juego dar la mano.

#### **DESPUÉS**

Recoger el material utilizado y conducir a los acampados a la siguiente actividad

## RECURSOS PERSONALES.

6 monitores.

- 1 en cada lado del campo al final del recorrido para mandar a los acampados de vuelta si están mucho tiempo. **(2)**
- 3 que están en el centro vigilando a los equipos para que todos participen, vigilar que no hagan trampas como preguntar a otros equipos y dinamicen el tiempo de juego.
- Por último, 1 monitor (Miguel M.) gestionando el tiempo y coordinando la actividad, en especial para que dure lo justo para tener a los 6 equipos con 6 colores distintos y que el tinte esté preparado para teñir las camisetas.

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Aros	todos		X
Churros	12 (2x equipo)		X
Conos/setas	todos		X
Bolígrafos	12		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Folios	6		X
Carteles con las frases	6	X	
Chuleta diccionario	6	X	

## ANEXO 1.

A	B	C	D	E
✱	†	⋄	ℳ	ℵ
F	G	H	I	J
⋈	✕	♠	‡	‡
K	L	M	N	Ñ
ƒ	‡	♠	‡	⊗
O	P	Q	R	S
ƒ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ
T	U	V	W	X
ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ
Y	&			‡
			Z	