

TLD - TIEMPO LIBRE DIRIGIDO

DURACIÓN: Tiempos libre durante el campamento

UBICACIÓN: el campamento

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Actividades transversales para animar los tiempos libres, pasando un buen rato de risas, manualidades, cantos y bailes todos juntos.

OBJETIVO GENERAL: Dinamizar los tiempos libres.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ofrecer un espacio de juego dirigido.
- Cohesionar los distintos grupos de nivel.
- Fomentar la competitividad sana y la creatividad de los acampados.

RIBOTAVISIÓN

ANTES

Show de monitores (Jueves 17)

Roberto Lidia y Juan harán un show vestidos de cantantes de eurovisión o jugadores de pingpong durante la comida para presentar los torneos y el talent show.

Juan→ ribotavisión

Lidia→Monitora del amor

Roberto→Torneos

Se hará un anuncio general llamando a apuntarse a todos aquellos que quieran participar en Ribotavisión y los torneos. Se les explicará que quien no se apunte en la lista antes del viernes 18 no podrá participar (2 días de margen). Se pondrán tres folios en las columnas del comedor para que los acampados se apunten.

DURANTE

1º gala (Viernes 18, Día 3), 2º gala (martes 22, Día 8) y final (viernes 25, Día 10).

Esta actividad durará 3 días (2 galas + gala final) a lo largo del campamento. Cada día actuaran todos aquellos que quieran presentarse. Se puede actuar de manera individual, por parejas, tríos, grupos...

La temática es Eurovisión así que los monitores que hagan de jurado irán disfrazados de artistas famosos de eurovisión como Melody, Amaia y Alfred, Conchita Spurs, Channel, Netta...

En cada gala habrá un artista invitado que formará parte del jurado (el artista invitado será elegido la noche anterior en la reunión de monitores). Al principio de cada gala algunos monitores harán una actuación grupal.

Durante 3 días, en el tiempo libre de después de comer, se realizarán las actuaciones.

En la primera gala habrá pases directos a la final, obtener los 12 puntos del televoto y segundas oportunidades que tendrán que actuar en la segunda fase del got talent.

DESPUÉS

Se proclamará el vencedor en la entrega de premios.

RECURSOS PERSONALES

- Lidia, Roberto y Juan+ Artista invitado

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Pulsador	1		X
Altavoz grande	1		X

TORNEO DE FUTBOLÍN

se anunciarán los torneos el miércoles en la comida conjunto con ribotavisión

INSCRIPCIÓN EN EL TORNEO

La inscripción en el torneo está abierta a todos los acampados/as que quieran participar, con la única condición de querer pasarlo bien y disfrutar.

Esta se hará de forma individual, es decir, todos los participantes se apuntarán a sí mismos de uno en uno; aunque luego las partidas se jugarán **por parejas**. Con esto queremos promover la participación de todos los chavales por si acaso alguno no tiene pareja aún. Se remarcará cuando se anuncie el martes.

Las parejas, una vez inscritas, no se podrán modificar durante el torneo.

Una vez realizado el proceso de inscripción se completará una tabla de turnos con el nombre de las parejas, el día y la hora de las partidas. La tabla se colocará en un lugar visible del campamento para que todos puedan verla.

NORMAS DEL JUEGO

- Las parejas, una vez inscritas, no se podrán modificar durante el torneo.
- Si el equipo o alguno de los integrantes de este no está presente en el lugar y a la hora marcada para el partido, se verá como abandono y automáticamente se proclamará ganador el equipo que esté presente.
- Al ser un equipo de dos personas, cada una se encargará de manejar 2 barras del futbolín.
- Los jugadores del mismo equipo podrán intercambiarse los mandos hasta 3 veces como máximo durante la partida. Estos cambios sólo podrán realizarse solo después de un gol.
- El juego se inicia con un jugador de cada equipo jugando al piedra, papel o tijera (sólo una vez). El ganador podrá elegir el lado del campo en el que quieren jugar.
- Siempre que la bola salga del campo se lanzará de nuevo al campo desde el centro.

- Si, durante el juego, la bola queda parada en medio del campo y ninguno de los equipos alcanza a golpearla, se cogerá la bola y se lanzará desde la banda, en la misma línea donde esta quedó parada.
- Se considera gol siempre que la pelota pase la portería, es decir, si se diera el caso de que la pelota entra rebota y sale contará como válido el gol.
- El árbitro será el encargado de contabilizar los puntos y modificar el marcador.
- **Respetar al árbitro.** Las instrucciones y las decisiones que tome, sin rechistar. Nadie es perfecto, aunque intentemos hacerlo lo mejor posible todos podemos equivocarnos, pero estamos aquí para pasar un buen rato jugando en compañía.
- Respetar a TODOS los jugadores del torneo.
- La partida finaliza cuando algún equipo llega a los 7 goles o a los 5 minutos de juego. El primero que alcance esa puntuación o tenga más puntos al finalizar el tiempo se proclamará ganador de la partida.

SANCIONES:

Si un jugador realiza dos veces alguna de estas prohibiciones automáticamente queda expulsado del partido, dejando a su compañero solo en el juego. Si ambos jugadores de un equipo quedan expulsados, la victoria será del equipo que permanece.

- Molestar al adversario o distraerlo.
- Soplar sobre la bola o guardarla más de 10 segundos bajo una barra.
- No está permitido hacer ruleta -giro brusco de 360º con la barra soltándola después, para que los muñecos giren y giren rápidamente sin control-
- No se permite tocar la bola mientras esté en juego o invadir el terreno de juego.
- No es válido sacudir, levantar o desplazar la mesa mientras la bola esté en juego

En cualquier caso, si el árbitro considera que se ha realizado un acto inapropiado o de mal gusto por parte de algún participante tiene el derecho de sancionarle o expulsarle tanto de la partida como del torneo.

PING PONG

se anunciarán los torneos el miércoles en la comida conjunto con ribotavisión

- El primer jugador en sacar es de forma aleatoria.(con una moneda para evitar problemas)
- Cada jugador o pareja sacará dos veces pasando a continuación el saque al jugador o pareja contraria.
- Para juegos individuales las líneas blancas de la mesa no significan nada, pero en juegos por parejas cada uno saca en diagonal de derecha a izquierda guiándose por las líneas dibujadas en la mesa.
- El jugador o pareja que comienza en un lado en un juego deberá cambiar de lado en el siguiente juego del partido. Al ser siempre juegos impares, en el último juego del partido los jugadores o parejas cambiarán de lado cuando el primer jugador o pareja anota 5 puntos.
- Un servicio se realiza poniendo la pelota en la palma de la mano. Se golpea de forma que dé el primer bote en el lado de la red del jugador que sirve. Después de este primer bote la pelota debe botar en el lado del oponente antes que éste le dé con su pala.
- Una vez la pelota está en juego comienza el periodo de rally. Cada jugador golpea la pelota para pasarla al lado del contrincante, puede ir de un lado a otro de forma indefinida.
- Cuando un jugador golpea la pelota no puede botar en su lado, pero si puede dar un bote en el lado del oponente.

- Un jugador gana un punto si la pelota da dos botes o más en el lado del oponente; si el adversario golpea la pelota y ésta cae fuera de la mesa sin que haya botado en el otro lado o la haya golpeado el otro jugador o si el oponente golpea la pelota y bota primero en su lado de la mesa.
- Mientras la pelota está en juego no se permite mover la mesa ni tocarla con cualquier parte del cuerpo u objeto que no sea la pala. Será punto para el equipo contrario.
- Un jugador o pareja ganará un juego cuando alcance los 11 tantos con una diferencia de 2 tantos sobre el contrincante.
- El partido consta de un número de juegos impar de 3, 5 o 7 juegos dependiendo de la competición y el ganador será el que antes supere la mitad de juegos ganados.

Habrán 3 jornadas de torneos, previstas en función del número de acampados inscritos y además una final. Estas serán el viernes 18, sábado 19, miércoles 23 y jueves 24.

Las tablas de participantes se llevan hechas desde Madrid

como se hacen las dos cosas a la vez avisarlo para que no se apunten en las dos o que nosotros lo tengamos en cuenta para que los partidos no coincidan

DESPUÉS

Los monitores recogen el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

- 1 árbitro (2, uno por juego)

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Tabla de turnos	2	X	
Altavoz grande	1	X	

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Futbolín	1		X
Mesa de Ping-pong	1		X
Bolas de Pingpong	2 o 3		X
Bolas futbolín	2		X
Palas de pingpong	2 pares		X

BATERÍA DE JUEGOS

1. ¿UN QUÉ?

Todos los participantes se colocan sentados en círculo. El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones.

Un participante (A) dice al de su derecha (B) enseñándole un rotulador: "Esto es un gato" y se lo da, (B) pregunta: "¿un qué?" y (A) le responde: "un gato". Luego (B) dice a (C) (el de su derecha): "Esto es un gato" y se lo da, (C) pregunta a (B) : "¿un qué?" (B) a (A) y así sucesivamente hasta el

primero y (A) contesta a (B) (sucesivamente hasta que lleguen al que tenga el rotu ese momento): "un gato" y se lo da. Así sucesivamente.

Simultáneamente, (A) manda por su izquierda otro mensaje, usando una goma: "Esto es un perro" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior pero hacia la izquierda. Cuando los gatos y perro comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar según las características del grupo, al igual que la cantidad de elementos que introducimos.

PSICÓLOGO

La persona que se "la liga" hace el papel de psicólogo y su objetivo es adivinar el problema del grupo. Es mejor si este no conoce el juego.

Para la preparación del juego, el psicólogo se aparta del grupo durante un momento para que no escuche nada, mientras estos deciden qué problema les pasa.

Ejemplos de problemas:

- Todos somos la persona de nuestra derecha.
- Todos somos alguien del grupo
- Todos somos un animal
- Todos estamos eufóricos por ir a misa
- Si la pregunta del psicólogo termina en vocal la respuesta es sí, si termina en consonante es no.
- etc.

Una vez establecido el problema, el psicólogo vuelve al círculo para cumplir su objetivo mediante preguntas de sí o no.

Si alguno del grupo miente o se equivoca al responder al psicólogo, todos gritan PSICÓLOGO y se cambia de sitio.

El juego termina cuando el psicólogo adivina el problema

EL MERCADO DE CHINÍ-CHINA

Los animadores crean una puerta o un arco con sus manos y dicen a los participantes: "imaginaos que estamos en el mercado de chiní-china, que es un mercado chino, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no. Si compráis algo que sí esté disponible, por ejemplo yo compraría una cama, podréis pasar". Entonces los participantes van diciendo cosas que quieren comprar. Si las palabras llevan "i" u "a" no las pueden comprar, y si no llevan, sí las pueden comprar y pasan por la puerta. Los participantes deben descubrir por qué pueden comprar las cosas.

Aunque deja de tener relación con el juego se puede cambiar las letras por otras diciendo alguna pista para que lo puedan lograr los jugadores.

CALIENTA MANOS

El juego se realiza por parejas. Un participante extiende sus manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas sobre las del primer participante, con las palmas hacia abajo. El juego consiste en que el participante que tiene las palmas abajo debe tratar de golpear las manos del oponente (por la parte de arriba) sin que este alcance a sacarlas. Si logra golpearla las palmas regresan a la misma posición, de no ser así cambian las palmas de lugar (el de arriba gira sus manos y las coloca bajo las del oponente). El juego termina cuando uno de los participantes llega un número de veces golpeada o se retira por "dolor de manos". (PONER QUE SE TENGA EN CUENTA NO JUNTAR GRUPOS DE NIVEL)

ORQUESTA

Uno del grupo "el que se la liga" se irá lejos donde no vea al resto de compañeros, Mientras, los demás se colocarán en círculo y elegirán a un director de orquesta. Este empezará a hacer movimientos y el resto le tiene que seguir (saltar, hacer un paso de baile, mover los brazos, dar

palmas...). El que se la liga, volverá al círculo y se situará en medio. Su objetivo es intentar averiguar qué niño es el director de orquesta. Solo tendrá tres oportunidades. Cuando lo averigüe el director de orquesta se convertirá en quien tiene que averiguar cuál de los niños es el que inicia el movimiento.

ESTATUAS

El juego de las estatuas consiste en que los niños y niñas empezarán a bailar al ritmo de la música que suena en ese momento y, cuando esta pare, deberán detenerse y quedarse quietos. El ganador del juego de las estatuas será aquél que se quede quieto y no realice ningún movimiento. Desarrolla que pasa si no te quedas quieto o si la liga alguien o eso.

FUROR

Todos los participantes se dividen en dos grupos (o más dependiendo de la cantidad de chavales). El animador/a lanza una palabra aleatoria a los dos grupos, por ejemplo "sol", y cada grupo tendrá que pensar canciones que contengan esa palabra en su letra. Por turnos irán cantándolas y el grupo que antes se quede sin canciones pierde.

ESCONDITE INGLÉS

Todos los participantes se colocan a una distancia de la pared, menos uno de ellos, el que se la liga, que se coloca de cara a la pared.

El jugador que está de cara a la pared grita: "¡Un, dos, tres, ¡escondite inglés! ¡Sin mover las manos ni los pies!". Mientras los otros jugadores salen corriendo hacia la pared para intentar llegar los primeros. Cuando el que se la liga haya terminado su frase, todos los jugadores han que quedarse quietos pues este se dará la vuelta rápidamente para ver si pilla a alguien moviéndose. Si alguien se mueve, el jugador que la liga le manda para atrás. El jugador que primero llegue a la pared y diga "tomate" gana la partida.

EVOLUCIÓN

Los personajes del juego son: ameba, cangrejo, conejo, mono, hombre. (en este orden de evolución).

Todos los jugadores empiezan siendo amebas y tienen que llegar a ser hombres. Para poder evolucionar tienen que ganar en piedra-papel-tijera contra otro jugador que sea de la misma especie. Si se pierde, retroceden al personaje anterior, por ejemplo si eras cangrejo pasas a ser ameba, (en el caso de la ameba, no puede retroceder más). Cuando un jugador llega a ser hombre, deja de jugar (ha ganado) y espera a que el resto termine.

TRES EN RAYA

Con una tiza, se dibuja en el suelo una cuadrícula 3x3. Los dos jugadores escogerán sus fichas (piedras o palos) y el que empiece deberá colocar una de sus fichas en una de las 9 casillas disponibles. El segundo jugador procederá entonces a colocar una de sus fichas, y así sucesivamente. El objetivo del juego es conseguir colocar 3 fichas propias de forma consecutiva en el tablero, es decir, formando una raya (ya sea horizontal, vertical o diagonal). Aunque el juego está destinado a 2 jugadores, se puede jugar por parejas o dibujar varios tableros y organizar, por ejemplo, un rey de la pista.

NINJA

Todos los jugadores comienzan formando un pequeño círculo, todos muy juntos. Todos gritan a la vez: Niiiiiiiiinnnnnnnja, y pegan un salto a donde quieran eligiendo una postura y quedándose quietos en ella.

Se empieza por un jugador dándole turno y se continúa en dirección de las agujas del reloj hacia los demás jugadores. El jugador que le toca puede hacer un movimiento hacia cualquier dirección para intentar tocar las manos de cualquier jugador no eliminado, pero después tiene que quedarse

quieto. La persona que vaya a ser dada puede mover las manos para intentar contrarrestar el ataque del jugador, pero solo lo puede hacer un movimiento. Si a un jugador le dan en una mano la tiene que poner en la espalda y solo podrá jugar con la mano que le queda. El juego termina cuando solo queda uno.

BABILI - BABILI - BOOM

El juego comenzará con los acampados en círculo y un monitor explicando el juego. El monitor que se encuentra en el centro empezará con una ronda de prueba para que los niños entiendan el juego y los diferentes gestos.

- Babili babili boom: el que está en el centro señalará a un compañero y le dirá “babili babili boom” si éste no dice “boom” antes de que acabe la frase deberá ponerse en el centro.
- Elefante: el que está en el centro señalará a un compañero y le dirá “elefante uno, dos, tres, cuatro, cinco” al que señala deberá simular la trompa de un elefante con los brazos y los de al lado sus dos orejas, si al cabo de esta cuenta no está realizado el elefante, se pondrá en el centro el que no lo haya realizado.
- Palmera: el que está en el centro señalará a un compañero y le dirá “Palmera”, el que ha sido señalado deberá mover los brazos hacia arriba y los de su lado deberá mover los brazos hacia el lado en el que estén situados, si al cabo de esta cuenta no se ha realizado la palmera, se pondrá en el centro el que no lo haya realizado.
- Kebab: el que está en el centro señalará a un compañero y le dirá “kebab”, el señalado deberá juntar sus manos en alto y dar vueltas como la máquina del kebab y los de sus lados simularán que son cuchillos cortándole, si al cabo de esta cuenta no está realizado el kebab, se pondrá en el centro el que no lo haya realizado.
- Tostadora: el que está en el centro señalará a un compañero y le dirá “tostadora”, el señalado deberá saltar y los de sus lados deberán darse las manos rodeando al del centro simulando una tostadora, si al cabo de esta cuenta no está realizada la tostadora, se pondrá en el centro el que no lo haya realizado.
- Tostadora escacharrada: el que está en el centro señalará a un compañero y le dirá “tostadora escacharrada”, el señalado no deberá saltar y los de sus lados deberán darse las manos rodeando al del centro y saltando, simulando una tostadora escacharrada, si al cabo de esta cuenta no está realizada la tostadora, se pondrá en el centro el que no lo haya realizado.

EL RELOJITO

Se forman 2 grupos en círculos. Un niño coge el balón, da una vuelta al círculo y pasa el balón a su compañero que debe hacer lo mismo. El equipo que menos tarde en dar una vuelta al reloj entero es el ganador.

BALÓN TORRE

Un jugador se coloca en el centro de un círculo formado por todos y les va lanzando el balón; tienen que cogerlo y volverlo a lanzar sin que se les caiga, si se les cae quedan eliminados. Cada vez irán dando un paso para atrás para alejarse más de la persona que lo lanza. Gana el que consigue llegar más atrás y que no se les haya caído la pelota.

BOMBA

Se hace un círculo y se elige a un voluntario para ser la bomba. La bomba se pone en el centro con los ojos cerrados. Los jugadores tienen que pasarse la pelota hacia la izquierda o hacia la derecha. La bomba empezará una cuenta atrás y mientras la hace dirá las palabras “cambio de sentido” para que los jugadores cambien el sentido de pasarse la pelota o dirá “relojito” que significa pasársela al compañero de delante no hacia los lados. Cuando la cuenta atrás esté cerca de 0 la bomba dirá aviso de bomba para meter más presión y cuando llegue a 0 la bomba gritará bomba. El que tenga la pelota cuando llegue a 0 perderá pasando a ser la bomba en la siguiente partida.

SANGRE

Se elige a un voluntario y se le da una pelota. Este tiene que decir “declaro la guerra a mi peor enemigo que es” seguido dice un nombre (de las personas que estén jugando) y tira el balón hacia arriba. Esa persona tiene que ir a coger el balón lo más rápido posible mientras que los demás se alejarán de ella porque una vez la coja dirá pies quietos y nadie podrá moverse. Seguido de esto la persona con el balón dará 3 pasos e intentará dar a alguien. Si le da se elimina, pero si la coge al vuelo elimina al lanzador.

En cualquiera de los dos casos la persona tendrá que decir la frase inicial y elegir a otra persona y así sucesivamente.

GUERRA DE SUBMARINOS

Se harán filas de unas 5 personas máximo. En fila india se pondrán las manos en los hombros del de delante. Todos deberán ir a ciegas salvo el último que irá guiando dando un golpe en el hombro derecho de el de su delante que irá pasando de uno en uno hasta el primero para girar a la derecha e igual para girar a la izquierda. Si da en los dos hombros a la vez es que se dispara el torpedo y el jugador de la cabeza se separa de la fila y va en línea recta pasando el segundo de la fila a ser el primero. Si el torpedo da a otra fila (submarino) se elimina al último de todos hasta que solo queden 2 entonces se eliminan todos. El torpedo si da a su objetivo vuelve a su submarino pero pasa al final. Si colisionan dos torpedos es empate y no se eliminan pero pasan al final de sus filas.

ESTRATEGIA PAPEL

Se ponen folios en el suelo y se les da un tiempo. Tienen que planear estrategias para que todos estén pisando los folios sin pisar el suelo cuando termine el tiempo.

Lo difícil será cuando solo haya un folio para todos.

TALLERES

CONCURSO DE AVIONES DE PAPEL

Se trata de animar a los acampados a crear el mejor avión de papel de todos los tiempos. Podrán utilizar folios de papel reciclado para crear sus aviones e incluso customizarlos con colores y todo lo que se les ocurra. Al final, se puede hacer una competición de cuál es el avión más original o cuál llega más lejos al lanzarlo.

PULSERAS Y TRENZAS DE HILO O LANA

Se pone a disposición de los chavales hilos, lanas, cuerdas... con el objetivo de que puedan hacer pulseras, ya sea en forma de trenzas o cualquier otra que conozcan.

CARTAS - EL MONITOR DEL AMOR

Fomentar que los acampados escriban cartas a sus compañeros o monitores. Podrán utilizar folios, cartulinas, pinturas, rotuladores, pegamento, etc. El encargado de esta tarea será el “Monitor del amor” que se pasará por el campamento recogiendo y entregando las cartas que echen en su buzón.

CANTA CONMIGO

Simplemente coger una guitarra y varios cancioneros para hacer más ameno el tiempo libre, crear cohesión entre los chavales y enseñarles canciones que no conozcan.

PAPIROFLEXIA

Videos: chiquipedia.com/papiroflexia/

- Comecocos.
- Abanicos.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Lana de distintos colores	10-15		X
Hilos de distintos colores	10-15		X
Cartulinas	20		X
Papeles de colores	1 paquete de 100		X
Folios	2 paquetes de 100		X
Ceras de colores	30		X
Tizas	1 paquete de 10		X

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Tijeras	10		X
Pegamento	10		X
Bandolera monitor del amor	1		X