

LOS LOCOS

DURACIÓN

1h y 30 min.

UBICACIÓN

Instalaciones campamento

DESTINATARIOS

Todos los acampados, por grupos de trabajo.

JUSTIFICACIÓN

Juego que se realiza todos los años al principio del campamento por grupos de trabajo , que permite que los acampados desde el inicio tomen contacto y se diviertan con los que van a ser sus compañeros a lo largo de todo el campamento

OBJETIVO GENERAL

Aprender a trabajar por equipos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Tomar decisiones.
- Trabajo en equipo.
- Asunción de propios fallos sabiendo aceptar y compartir ideas mejores

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

30 minutos antes todo el material ha de estar en la sala de material localizado y 15 minutos antes los monitores han de estar caracterizados y con su material dispuesto, para moverse a su punto del campamento asignado , para que en cuanto se termine de explicar a los acampados la actividad puedan distribuirse por las instalaciones.

DURANTE

Se reúne a los acampados en la zona de oración del campamento para dividirles por grupos de trabajo y relatar el contexto del juego, asignándoles a cada grupo una tarjeta que tendrán que rellenar con los sellos de los diferentes locos. Se les enviará a buscar a los personajes , mientras tanto los responsables del juego estarán rondando de manera que si surge alguna duda o problema estén cerca para solucionarla

DESPUÉS

15 minutos antes de acostarnos se tocan tres pitos para indicar el final del juego y nombrar al ganador. Cada loco recogerá el material que haya quedado en su puesto

RECURSOS PERSONALES

Monitores	Personajes
Valvi	Gastón
Laura	Cruela de Vil
Rafa	Jóker
Andrea	Ursula
1 monitor	Jafar
1 monitor	Capitán Garfio
1 monitor	Gru
1 monitor	Scar
1 monitor	Maléfica
1 monitor	Lotso
1 monitor	Presentador/ Supervisor

MATERIAL

CANTIDAD	MATERIAL	FUNGIBLE	NO FUNGIBLE
6	Cartulinas DIN-A4	X	
10	Bolígrafos	X	
1	Linterna/ Lamparita		X
1	Cartulina Grande	X	
1	Cera Roja	X	
1	Cera Negra	X	
1	Rollo cinta aislante	X	
1	Bote Ketchup	X	
1	Botella Agua(llena)	X	
1	Lata Coca-Cola(llena)	X	
1	Vaso con harina	X	
1	Bote con colonia	X	
1	Bote con gomina	X	
1	Botella con agua	X	
1	Bote con crema		
1	Estuche con maquillaje/ pintura cara	X	

ANEXO LOCOS.

1. Desarrollo:

Los monitores responsables explican a los acampados las reglas del juego. Estos compiten por grupos de trabajo de manera que al sonido del pitido tienen que encontrar a los monitores que están repartidos por el campamento. El orden de los personajes y de las pruebas es el que elija cada grupo, teniendo que encontrar a un personaje que éste solo y acudir a él.

Cada monitor tiene una locura diferente que tiene que ser curada, por la que cada grupo tiene que descubrir su trastorno y curarlo. Una vez que haya sido curado, cada personaje tiene que poner su sello en el pasaporte que se le dé al grupo, lo que justifica que han pasado por él y que le han curado. Así cada grupo tiene que conseguir en el tiempo que dura el juego curar a todos los personajes y conseguir que estos le sellen su pasaporte, siendo el grupo ganador aquel que sea el primero en mostrar a un monitor todos los sellos. Si ningún grupo lo consigue, gana aquel que más sellos tenga.

Cada personaje tiene una locura relacionada con su vida y su historia, por lo que los niños tendrán que averiguar qué les ocurre y curarles, así como conseguir sus respectivos sellos, y el más rápido ganará el juego.

2. Historia:

El poderoso tridente del rey Tritón ha traspasado la barrera mágica que mantiene a los villanos encerrados en la Isla de los Perdidos. Aprovechando la ocasión, la eterna rival de Mal, Uma, hija de Úrsula, la bruja del mar, se ha propuesto hacerse con el preciado objeto y ha reunido una tripulación pirata junto a Harry, hijo del capitán Garfio, y Gil, hijo de Gastón.

Mientras tanto, una tormenta se cierne sobre Áuradon. Cuando Mal, Evie, Carlos y Jay descubren que el poderoso tridente ha desaparecido, saben que tienen que hacer cualquier cosa por recuperarlo antes de que caiga en las manos de los habitantes de la isla. Con el rey Ben fuera del reino en viaje de negocios, los chicos son libres de jugar según sus propias reglas. Usar el mal para hacer el bien no puede ser tan terrible, ¿no? En especial cuando el futuro de Áuradon está en juego.

3. Personajes

- **JAFAR**
 - **Trauma:** Ha olvidado dónde ha dejado la lámpara y una vez que la encuentran cómo sacar al genio de la lámpara y se vuelve loco intentándolo mil maneras (dando golpes, bailando) dice que ya ha probado todo y no lo ha conseguido.
 - **Cura:** Encontrar lámpara y hacer que la acaricie para que salga el genio

- **CAPITÁN GARFIO**
 - **Trauma:** Ve a los niños como cocodrilos oyendo relojes dentro y le da miedo porque el cocodrilo le comió la mano, cada vez que se acercan el se aleja con miedo
 - **Cura:** Que los niños le dejen tranquilo y se alejen

- **GRU**

- **Trauma:** Tiene todas las piezas desperdigadas por la mesa (la pistola forma un puzzle). Gru necesita a sus minions y su pistola para hacer pequeña la luna.
- **Cura:** Los acampados tiene que formar el puzzle haciendo de minions.

- **SCAR**

- **Trauma:** No se siente rey. Le faltan súbditos.
- **Cura:** Los niños se convierten en hienas y le tienen que venerar y alabar (le pueden cantar una canción) y subirle en la sillita de la reina.

- **JOKER**

- **Trauma:** Quiere destrozar la ciudad porque está acabado. Quiere que todos se vuelvan locos como él. No pueden estar tan serios y les pinta la sonrisa. Necesita ideas para su nuevo plan de destrucción.
- **Cura:** los niños tienen que decir ideas super macabras y representarlas.

- **URSULA**

- **Trauma:** Está obsesionada con las voces de los demás, quiere escuchar la mejor voz de todas. Todo el rato está diciendo: "Quiero tu voz"
- **Cura:** Los acampados tienen que hacer un furor entre ellos y tienen que cantar por parejas o tríos. Compiten entre ellos y quien pierda tiene que permanecer en silencio con el siguiente loco. Se les pone "MUTE" en la frente y se les tapa la boca con cinta aislante. Cuando terminen el siguiente loco tienen que volver para que le firme Úrsula su prueba.

- **CRUELA DE VIL**

- **Trauma:** No puede salir del comedor porque no tiene abrigo. Está pasando mucho frío.
- **Cura:** Los acampados tienen que construirle un mega abrigo con todas las sudaderas entre ellas unidas.

- **MALEFICA**

- **Trauma:** Se le ha olvidado la fórmula para dormir a la gente.
- **Cura:** Todos los acampados tienen que hacer su propia pócima (cloroformo) con ketchup, agua, cocacola... y tienen que darle un sorbo, después se tienen que dormir. La firma es un punto en el dedo de un rotulador como si fuese un pinchazo de la rueda.

- **LOTSO, EL OSO MALOSO**

- **Trauma:** Ha sido abandonado por su dueña, está alrededor de basura. Ya no huele a fresa.
- **Cura:** le tienen que limpiar, echar colonia, acicalar, peinar.

- **GASTÓN**

- **Trauma:** Sabe que el sedentarismo ha llegado al campamento. Quiere que todo el mundo se ponga fuerte como él. Los niños tienen que hacer aerobio, hacer dominadas, peinarse hacia atrás.
- **Cura:** Después de todo el entrenamiento. Tienen que hacer una pirámide humana, que dure 10 segundos en pie

- **PRESENTADOR/SUPERVISOR**

Se encargará de presentar la actividad y pasearse por las instalaciones comprobando que todo está funcionando correctamente.