

# **YAD ESREVNI (INVERSE DAY)**

**DURACIÓN:** Todo el día

**UBICACIÓN:** Todo el campamento

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Actividad lúdica que nos enseña a salir de nuestra zona de confort y rutinas para trabajar la adaptación al cambio.

**OBJETIVO GENERAL:** Disfrutar todos juntos de un día distinto en el campamento.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Fomentar la adaptación a los cambios
- Impulsar el trabajo en equipo.
- Salir de la rutina

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

### **ANTES**

El día de antes por la noche, los monitores deberán esconder 66 cartas de cambio de sentido por todo el campamento.

### **DURANTE**

El Planning del día será el siguiente:

8:00 - Buenos días monitores

8:30 - Buenos días chavales + Aseo

No habrá Aeróbic como tal, pero como todavía no sabrán qué es el Inverse Day haremos una simple conga hasta los baños.

9:00 - Oración de la mañana + PRE-SHOW + EXPLICACIÓN DEL JUEGO TRANSVERSAL

La Oración de la mañana se realizará con total normalidad y, una vez terminada, daremos paso al Pre-Show con el que daremos la bienvenida a los chavales al Inverse Day.

**PRE-SHOW + EXPLICACIÓN DEL JUEGO TRANSVERSAL (Anexo 1)**

9:30 - Cena (huevos revueltos)

10:00 - Servicios + Recoger su saco y esterilla y barrer la tienda

10:30 - 11:30 - LECRAC

(Anexo 2)

11:30 - 12:00 - HULK

(Anexo 3)

#### 12:00 - 12:30 - Recogida del campamento

Esta media hora está dedicada a hacer una batida general del campamento. Pues después de las actividades de la mañana el campamento y la zona de tiendas habrá quedado hecha una cacafuti.

Todo el campamento tiene que quedar como los chorros del oro.

#### 12:30 - 13:30 - DUCHAS (peques, peq-med y medis) // GN preparar la velada del Terror (mayores)

#### 13:30 - 14:00 - TL / APERITIVITO (Kiosco moderado)

Ofreceremos la posibilidad a los chavales de comprarse un refresco y un vaso de palomitas/patatas/gusanitos. (se compran bolsas grandes en el Makro y se les llenará un vaso a cada acampado que quiera comprarlo).

#### 14:00 - 15:00 - Comida

#### 15:00 - 15:30 - Servicios

#### 15:30 - 16:30 - TLD

#### 16:30 - 18:00 - SAGRILLAS

(Anexo 4)

#### 18:00 - 20:00 - DINÁMICA

#### 20:00 - 20:30 - Revisión de tiendas

Será una recogida temática un poco más currada, aunque dejaremos a los monitores que se sientan libres para demostrar su creatividad y capacidad de improvisación. Ya que estamos en el INVERSE DAY, la mejor tienda será la más desordenada en vez de la más ordenada (sin que se pasen).

#### 20:30 - 21:30 - Desayuno (leche con cereales y galletas)

#### 21:30 - 22:00 - Servicios

#### 22:00 - 22:30 - ORACIÓN

#### 22:30 - 00:00 - OLIMPIADAS (LUMIÉRNAGAS)

#### 00:00 - 00:30 - AEROBIC / VUELTA DEL CRAKER / Y A DORMIR

Después del Aeróbic de la noche, volverá a aparecer "EL CRAKER" con su maxi carta que volverá a echar al suelo (con cuidado de que no se vea la parte de atrás) para ver si los acampados han podido superar el reto de encontrar las 66 cartas de cambio de sentido.

Les pedirá que eleven todos sus cartas para comprobar que todos tienen una y, con ellas en alto, les invitará a repetir con él palabra por palabra:

*"nif us a odagell a yaD esrevnl lE"*

*"El Inverse Day ha llegado a su fin"*

Seguidamente, "EL CRAKER" dará la vuelta a la carta y pondrá BUENAS NOCHES.

#### 00:30 .... Reunión de monitores

## DURANTE

Recoger todo el material utilizado

## RECURSOS PERSONALES.

Todos los monitores con sus respectivas funciones.

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Maxi carta de cambio de sentido	1	X	
Cartas pequeñas de cambio de sentido	100	X	
Barba	1		X
Disfraz de CRAKER	1		X

+ LOS RESPECTIVOS MATERIALES DE CADA ACTIVIDAD

## ANEXOS

### ANEXO 1 - PRE-SHOW

Una vez haya terminado la oración de la mañana los responsables de la actividad (excepto Jorge) saldremos a entretener a los acampados y hacer un poco el paripé hasta que llegue a interrumpirnos "EL CRAKER" (Jorge con una gran barba)

"EL CRAKER" llegará alzando una carta enooooorme de cambio de sentido del uno y la echará al suelo delante de los acampados. En ese momento los demás responsables que estaban delante los acampados se darán la vuelta a la sudadera/camiseta y empezaran a hablar en inverso:

- oooooon ho (oh nooooo)
- !arap arap arap (para para para!)
- asap euq (que pasa)
- aduya aduya (ayuda ayuda)
- ect.

"EL CRAKER" dirá con voz grave de destroy:

*Soy "EL CRAKER" y acabáis de ser condenados a vivir toda vuestra vida al revés. Esta condena no se la deseo a nadie pero no pienso ser el único afectado.... los desayunos ya no son desayunos, las capuchas no me dejan ver, los horarios se vuelven locos...*

*Solo hay una opción de poder volver a invertir vuestras vidas:*

*Debéis encontrar entre todos un total de 66 cartas como esta que están escondidas por todo el campamento, para poder deshaceros de la maldición. Es muy importante que las consigáis antes de que termine este día, cuando salga el sol. Pues al final del día nos volveremos a encontrar y todos y cada uno de vosotros deberéis tener una carta en vuestra mano (una por acampado) para poder eliminar la maldición de vuestras vidas.*

Esta actividad de búsqueda de cartas se hará de forma transversal durante todo el Inverse Day. Como monitores no podemos olvidarnos de motivar durante el día a los acampados a encontrar las cartas.

Es importante recordarles que cada acampado debe tener una carta para el final del día. Si alguno de los acampados encontrará más de una carta, deberá dársela a algún acampado que no tenga.

Si cuando se acerque el final del día vemos que no han conseguido encontrar todas las cartas, tendremos cartas extras (que no han sido escondidas) para repartirlas de estragis y asegurarnos que todos tienen una. (con un día inverso nos es suficiente jajajaja).

## ANEXO 2 - LECRAC

### **ANTES**

Los monitores guardianes se preparan poniendose chalecos naranjas.

### **DURANTE**

Todos los reclusos (acampados) estarán reunidos en la cancha de baloncesto y entrarán por la puerta principal del campamento todos los guardias en formación y empezarán a gritar a los reclusos que se pongan de rodillas en el suelo, mirando hacia abajo y con las manos detrás de la cabeza.

En estos momentos les daremos la bienvenida a LECRAC, la cárcel de mayor seguridad de toda la comarca.

Solo hay una forma de escapar y es yendo desde la zona de las tiendas hasta las escaleras del campo de fútbol, SIN SER IDENTIFICADOS POR LOS GUARDIAS de la cárcel. Si en el camino, alguno de los reclusos de la pareja es identificado (dicen su nombre) por alguno de los guardias de la cárcel tendrán que volver a la zona salida (tiendas) e intentarlo de nuevo.

Si consiguen evadir a los guardias, el carcelero (situado en las escaleras del campo de fútbol) les hará una marca en el pasaporte. ¿Qué pareja conseguirá escapar de LECRAC el mayor número de veces?

#### **Normas importantes:**

1. Ambos integrantes de la pareja deben permanecer unidos en todo momento.
2. Pueden utilizar cualquier objeto para cubrirse e intentar cruzar.
3. Cada guardia dispone de 5 intentos para acertar alguno de los nombres de la pareja.
4. Los guardias tienen prohibido tocar a los reclusos (acampados).

### **RECURSOS PERSONALES**

- 1 Carcelero → Controla el final del camino de huida de los reclusos
- 7 (mínimo) GUARDIAS con chaleco naranja → Identificar a los reclusos.

### **RECURSOS MATERIALES**

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Chalecos naranjas	7 (mínimo)		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Rotulador	1		X
Folios (partidos en 4)	17		x

## ANEXO 3 - HULK

Antes de comenzar se reunirá a los acampados para explicarles en qué consiste el Hulk. En la explicación estaremos todo el equipo de monitores al completo junto a los acampados.

Se trata de un Alarido al revés: los acampados son los que tienen las cintas aislantes y pueden ir a por los monitores para conseguir encelarlos.

#### **NORMAS:**

- Daremos 3 cintas por grupo de nivel.
- Habrá dos monitores que no pueden ser encelados. Tendrán que quedarse libres por si pasa cualquier cosa. Llevarán un pito cada uno.
- El juego comenzará cuando uno de los monitores grite HULK. En ese momento, los acampados podrán coger sus cintas e ir a atrapar a los monitores.
- En el momento que escuchemos un pito debemos parar inmediatamente con lo que estamos haciendo. Tres pitidos seguidos significan el final de la actividad y deberemos ayudar a los monitores a desencelerarse.
- Respeto y cuidado hacia los monitores. Nada de insultos, agarrar con demasiada fuerza, faltas de respeto, empujones, agua...

#### **RECURSOS PERSONALES:**

- 2 monitores de seguridad
- El resto del equipo de monitores

#### **RECURSOS MATERIALES:**

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Cinta aislante	12		X
Tijeras	6		X
Pitos	2		X

#### ANEXO 4 - SAGRILLAS

##### **ANTES**

Preparar el material y dividir los diferentes juegos por las instalaciones.

##### **DURANTE**

Se separarán por Grupos de Nivel y durante 30 minutos jugarán a estos seis juegos: Sangre, Liebre, 1x2, Gallinita ciega, Bulldog, y Pilla pilla tumbados (cada monitor tendrá asignado un juego y los grupos irán rotando de uno a otro):

##### SANGRE

Cada niño elige un país (también se puede hacer con animales, fruta). El que la liga tiene que coger la pelota y decir: “*Declaro la guerra a mi peor enemigo que es... [inserte país]*” y lanzará la pelota. El que sea el país nombrado deberá ir a por la pelota mientras todos los demás huyen. Cuando coja la pelota, tiene que gritar “¡Sangre!” y tod@s deberán quedarse quietos. Entonces puede dar 3 pasos e intentar dar a alguien con ella: si le da, esa persona la liga. Si no, liga él mismo.

##### LIEBRE

La persona que la liga deberá taparse los ojos y contar hasta x número (el que le diga el monitor) mientras el resto se esconden. Cuando acabe, tendrá que ir a buscarles. Cuando encuentre a alguien, tiene que decir su nombre para pillarle y el que es pillado le tendrá que dar la mano e irse con él a buscar a más compañeros.

Los que van siendo pillados (que van de la mano, encabezados por el que la liga) pueden ser salvados si alguien que no ha sido pillado va corriendo y les toca gritando “¡corto liebre!” (sin ser pillado por el que la liga).

También puede escapar el último de la fila si consigue que el que la liga no le vea.

### 1x2

Se hace un círculo. La persona que tiene la pelota se la pasa a alguien diciendo “uno”, y esta segunda persona debe pasársela a otra diciendo “equis”. La tercera persona tiene que decir “dos” y rematar intentando darle a alguien.

### GALLINITA CIEGA

El que la liga deberá taparse los ojos con un pañuelo y, tras dar unas cuantas vueltas sobre sí mismo, tratar de pillar al resto. Cuando pille a alguien, deberá adivinar de quién se trata (si acierta, esta persona la liga).

### BULLDOG:

Una persona liga poniéndose en medio de como una línea imaginaria pero que se deja claro antes de empezar, y solo se puede mover en horizontal por la línea y nunca para adelante o para atrás de ella. El resto se ponen en paralelo a esa línea y cuando el monitor diga todos intentan cruzar la línea sin ser pillados. A quien se pille se queda en la línea a pillar también en el resto de rondas. Ahora el resto vuelve a cruzar la línea desde el otro lado. Se van añadiendo todos los que sean pillados hasta que no quede nadie.

### PILLA PILLA TUMBADOS

La persona que la liga deberá tratar de pillar a una persona que está levantada corriendo. El resto están tumbados en el suelo en grupos de dos y pegados una persona con la otra, codo con codo. Para no ser pillada, la persona de pie corriendo, se puede tumbar en el suelo pegándose al lado de una persona que está tumbada en el suelo pegada a otra. La persona que está en el lado opuesto del grupo de 3 formado se tiene que levantar y es la persona que es perseguida por la que liga. Cuando una persona es pillada, ahora la liga y persigue a otra persona que elige el monitor.

Después de jugar a estos juegos, se les dividirá por grupos de color y tendrán que ir con los distintos monitores que habrá distribuidos para jugar a los siguientes juegos (durante 30 minutos aprox): Pepes y pepas, La zapatilla por detrás, Comba, Limbo, Abuelita abuelita, Escondite inglés (cada monitor tendrá asignado un juego y los grupos irán rotando de uno a otro):

### PEPES Y PEPAS

Se dividen entre pepes y pepas y se sientan en dos filas dándose la espalda. El monitor dice “pepes” o “pepas” y se levantan y salen corriendo, y los otros tienen que levantarse e ir a pillarlos. Si son pillados, los que perseguían consiguen 1 pto, y si no son pillados, los que huían consiguen 1 pto.

### LA ZAPATILLA POR DETRÁS

Se sientan en círculo y mientras cantan la canción con los ojos cerrados, la persona que la liga tendrá que dejar la zapatilla detrás de la espalda de uno. Cuando terminen de contar deberán abrir los ojos para comprobar quién tiene la zapatilla y quien la tenga tendrá que salir corriendo detrás del que se la ha puesto para pillarle y darle con ella. Si el que es perseguido consigue dar dos vueltas al círculo sin ser pillado, le tocará al otro esconder la zapatilla y empezar de nuevo el juego.

### COMBA

Saltar a la comba cantando las típicas canciones.

### LIMBO

Con música y con un palo largo sujetado entre dos personas en horizontal, se pasa por debajo, y cada vez que todos hayan pasado por él, se va bajando la altura del palo.

### ABUELITA ABUELITA

Una persona (monitor o acampado) hace de abuelita que se sitúa a unos metros de distancia del resto, que están enfrente y hacen preguntas como “abuelita abuelita cuánto te gustan los espaguetis?” y las respuestas de la abuelita son un número de pasos y estos pueden ser de hormiguita, de gigante, etc. Así cada acampado va avanzando y tienen que llegar a la abuelita.

### ESCONDITE INGLÉS

Una persona cuenta con los ojos tapados y de espaldas al resto que empiezan a unos metros detrás. Quien cuenta dice la frase “un, dos, tres, al escondite inglés sin mover las manos ni los pies”, y los demás avanzan, y cuando termina se gira y mira a los demás que se han tenido que parar y hacer de estatuas. Si ve a alguien en movimiento se queda eliminado. Se vuelve a hacer lo mismo hasta que lleguen a donde se cuenta. Se puede hacer varias rondas con variaciones al avanzar, como ir a la pata coja, saltando imitando a un conejo con las manos y saltando con los pies juntos, u otras.

Por último nos reuniremos todo el campamento y jugaremos a los siguientes juegos (durante 30 minutos aprox): Calles y avenidas, Semáforo, Polis y cacos, y Macrotuli:

### CALLES Y AVENIDAS

Una persona liga y persigue a otra, el resto se ponen en varias filas con los brazos alargados, prácticamente rozando las manos del de al lado y sin moverse del sitio. Para correr solo pueden hacerlo por las calles o las avenidas, que las harán el resto estando en horizontal (calles) o vertical (avenidas). No se pueden pasar bajo los brazos. El monitor dirá cuando quiera si hacen calles o avenidas, o luego puede ser un niño quien lo haga.

### SEMÁFORO

Se colocan en 6 filas y un monitor va diciendo verde (se quedan como están), amarillo (se agachan) o rojo (darse la vuelta). Se empieza haciendo unas cuantas de prueba. Los que se equivoquen se van eliminando.

#### POLIS Y CACOS

Se dividen entre polis y cacos. Los polis empiezan contando en la cárcel y los cacos salen corriendo. Si un poli pill a un caco, lo lleva a la cárcel, y éstos se van dando la mano haciendo como una cadena. Si un caco que no está pillado se acerca a la cárcel y toca la cadena se liberan.

#### TULI-PAN

Se trata de un pill a-pilla en el que para salvarte puedes decir “tuli” y quedarte quieto, con las piernas abiertas y los brazos extendidos, y de esta forma evitarás ser pillado pero tendrás que esperar a que otra persona pase por debajo de ti (y diga “pan”) para poder volver a moverte y seguir jugando.

#### **DESPUÉS**

Recoger todo el material utilizado.

#### **RECURSOS PERSONALES**

Todos los monitores

#### **RECURSOS MATERIALES**

<b>MATERIAL NO FUNGIBLE</b>			
	<b>CANTIDAD</b>	<b>CAJA DE ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIAL GENERAL</b>
Pelota	2		X
Pañoleta	1		X
Zapatilla	1		
Comba	2		X
Palo largo (escoba)	1		X