

AMONG US

DURACIÓN: 90 minutos.

UBICACIÓN: Toda la cancha y la zona de la rampa de la entrada.

DESTINATARIOS: Todos los acampad@s.

JUSTIFICACIÓN: Realizar una actividad para que los acampados se diviertan trabajando en equipo.

OBJETIVO GENERAL

La cohesión grupal en la actividad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Superar todos los desafíos a la vez que estar pendientes de lo que ocurre a su alrededor.
- Planear estrategias para sobrevivir o eliminar al resto de jugadores.
- Conseguir pruebas para demostrar la culpabilidad o inocencia de alguien.
- Juzgar en equipo para eliminar a la persona culpable.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Se dividirá el mapa por secciones situando en cada una de ellas un número de pruebas separadas unas de otras. Habrá monitores para verificar que los acampad@s las superen correctamente.

A continuación se reunirá a todos los acampad@s para explicar el juego dividiéndolos por grupos de nivel y se les pondrá un folio en el pecho para ir anotando los desafíos que han superado. Después se determinará que sección le corresponde a cada grupo de nivel eligiendo mientras en secreto a uno o dos acampados de cada grupo para ser impostores. Dicho esto comenzará el juego.

DURANTE

Todos los acampad@s deberán superar todas las pruebas de cada sección o descubrir al impostor para poder ganar (no saben quién es salvo el otro impostor si hay dos), mientras que los impostores deberán ir eliminando de manera sigilosa uno a uno hasta acabar con todos para ganar (se elimina tocando el hombro). El impostor no está obligado a hacer las pruebas pero conviene que haga algunas para que los demás no sospechen de él.

No se puede matar a varios a la vez ni de manera muy seguida. Si el impostor mata a alguien este debe tumbarse en el suelo guardando silencio hasta que otro jugador (o el impostor mismo para despistar) lo descubra y de el aviso (el aviso se da yendo al monitor para que pite), entonces se para el juego. Una vez parado el juego se juntan todos y se debate quien es el sospechoso por haberle visto matando o por opiniones pero en ningún caso podrá hablar la persona asesinada por el impostor. Entonces se

hace una votación y si sale mayoría se elimina a esa persona sea la impostora o no. Si es el impostor y no hay más impostores se acaba la partida pero si no lo es se sigue jugando. Tanto las víctimas del impostor como las personas inocentes acusadas seguirán jugando cumpliendo los desafíos pero con celo en la boca para que no hablen y sus misiones contarán para que ganen el resto de jugadores vivos.

Cada grupo de nivel estará en su sección por un tiempo de 15 minutos. Pasado el tiempo finalizará la partida y se rotará a otra sección hasta haber estado en todas las secciones empezando otra partida de cero con nuevos impostores.

DESPUES

Recoger las pruebas y el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

1 Monitor: prueba psicomotricidad

2 Monitores: pruebas de galletas.

1 Monitor: prueba spok.

1 Monitor: prueba abierto o cerrado.

2 Monitores: pruebas de furor.

2 Monitores: pruebas de fotos.

2 Monitores: pruebas de biblia.

3 monitores: pruebas de esconder.

* Para el resto de pruebas los acampad@s deberán acudir a cualquier monitor de estos para que se las den por válidas.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT. GENERAL
Folios	50		•
Celo	6 rollos		•
Rotuladores	20		•

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT. GENERAL
Puzzles	3	•	
Fotos monitores	2	•	
Biblias	2		•

ANEXO

SECCIONES Y PRUEBAS

Zona de avispa

1. Adivinanzas:

- ¿Dos pinzas tengo, hacia atrás camino, en el agua vivo, en el mar o en el río, qué soy? Cangrejo
- ¿Qué ser camina primero de cuatro patas por la mañana, después sobre dos patas al mediodía y finalmente con tres patas al atardecer? El humano
- ¿Dos compañeras van al compás, con los pies delante y los ojos detrás? Tijeras

2. Preguntas sobre monitores:

- ¿Qué ha estudiado Cintia? Magisterio
- ¿Quién de estos monitores no toca la guitarra? A) Natalia B) Lidia C) Almu
- ¿Quién es el que ha ido a más campamentos de acampado? A) Mora B) Rafa C) Valvi

3. Puzzle: (Meter en caja de actividad recortado en piezas).



4. Psicomotricidad:

- Que consigan durante el tiempo que quiera el monitor aguantar girando una mano encima de la cabeza en un sentido y la otra en la tripa en sentido contrario.

5. Decir un trabalenguas con la lengua fuera que se entienda.

- Pablito clavó un clavito ¿Qué clavito clavo Pablito?
- Raro es, raro es que estornudes con los pies.
- Tres tristes tigres comían trigo en un trigal.

6. Gimnasia:

- Realizar 10 flexiones.

Zona de tiendas (las dos zonas)

1. Adivinanzas:

- La A anda, la B, besa, la C, reza. ¿Qué fruta es esa? Cereza
- Para el perro un buen manjar, duros como piedras y sin ellos no podrías saltar, ¿Qué es? Un hueso
- Empieza su viaje por Arabia y ha acabado en España, tiene muchas patas ¿qué animal es? La araña

2. Fotos (meter fotos nuestras y que adivinen quienes somos)

3. Puzzle: (Meter en caja de actividad recortado en piezas).



4. Spok:

- Aguantar unos segundos teniendo una mano como spok (meñique y anular juntos y corazón e índice juntos) y la otra con el corazón y el anular juntos e ir alternando

5. Abierto o cerrado:

- Un monitor coge un boli cierra y mueve las manos y pregunta si está abierto o cerrado. Está abierto si el monitor abre la boca mientras mueve las manos y cerrado si la mantiene cerrada.

6. Gimnasia:

- Realizar 5 burpees.

Zona de casa (baños, zona del fútbolín, planta 1 y patio de premios)

1. Adivinanzas:

- Una señorita muy señoreada, siempre va en coche, y siempre va mojada. ¿Qué es? LENGUA
- Si me llamas, desaparezco. SILENCIO
- Llevo mi casa a cuestas, camino con una pata, y a mi paso voy dejando un hilo de plata. CARACOL

2. Refranes (completarlos):

- Hasta el 40 de mayo, no te quites el sayo.
- A buen entendedor, pocas palabras bastan.
- A quien buen árbol se arrima, buena sombra le cobija.

3. Puzzle: (Meter en caja de actividad recortado en piezas).



4. Furor:
 - Amor, Dios y Sol.
5. Decir un trabalenguas con la lengua fuera que se entienda:
 - Tanto monta, monta tanto, Isabel como Fernando.
 - La pampa argentina es despampanante.
 - ¿Parará papá? Parará Pachín. Pero, ¿parará papá? Parará pachín.
- Gimnasia:
 - 5 Sentadillas

Zona de comedor / cocina (sala de lavadora)

1. Adivinanzas:
 - Tengo agujas y no se coser, tengo números y no se coser. RELOJ.
 - Tiene ojos y no ve, tiene escamas y no es pez, tiene corona y no es rey. (pista, decir que vive bob esponja) PIÑA
 - Soy bonito por delante, y algo feo por detrás. Me transformo a cada instante, ya que imito a los demás. ¿quién soy? ESPEJO
2. Refranes: (completarlos):
 - En abril, aguas mil.
 - Donde digo digo, digo Diego.
 - Quien no corre, vuela.
3. Mates:
 - $3 * 5 + 12 - 7 = 20$
 - $36 + 25 - 40 + 23 - 15 = 29$
 - $2 + 2 + 3 + 3 + 4 + 4 + 5 + 5 + 6 + 6 + 7 + 8 + 8 + 9 + 9 + 10 + 10 = 108$
4. Furor:
 - Calor, nombres de frutas y verano.
5. Fotos: Meter fotos nuestras y que adivinen quiénes somos.
6. Gimnasia:
 - 10 flexiones

Zona de duchas (coches y fregado)

1. Adivinanzas:
 - Vuelo de noche, duermo de día y nunca verás plumas en ala mía (murciélago).

- El roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo y el gato ha sido siempre mi más temido enemigo (ratón).
 - El pez que siempre llega el último (delfín)
2. Buscar versículos en la biblia:
 - Salmo 118, 24.
 - 1ª Corintios 15, 57
 - Mateo 6, 34.
 3. Mates:
 - $2 + 4 + 6 + 8 + 10 + 3 + 5 + 7 + 9 + 11 = 65$
 - $30 + 20 - 40 + 90 - 50 + 25 - 75 = 0$
 - $(5 \times 5) \times 5 = 125$
 4. Esconder algo en la zona para que lo encuentren
 5. Fotos (Meter fotos nuestras y que adivinen quiénes somos)
 6. Gimnasia:
 - 5 burpees.

Zona de la entrada (rampa y patio de abajo al lado de la granja)

1. Adivinanzas:
 - Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera (pera)
 - Oro parece plátano es quien no lo adivine bien tonto es (plátano)
 - ¿Quieres té? ¡Pues toma té! ¿Sabes ya qué fruto es? (tomate)
2. Buscar en la biblia:
 - Salmo 121, 7-8
 - Jeremías 29, 11
 - Hebreos 4, 13.
3. Mates:
 - $12 + 8 : 2 \times 2 - 1 = 19$
 - $7 - 7 : 1 \times 1 + 3 = 3$
 - $10 - 6 : 3 \times 2 + 1 = 7$
4. Esconder algo en la zona y que lo encuentren.
5. Esconder otra cosa pero más difícil de encontrar que la anterior.
6. Gimnasia:
 - 15 sentadillas.