

## PIRATEA LA BANDERA

**DURACIÓN:** 120 minutos.

**UBICACIÓN:** El campo de las Majás

**DESTINATARIOS:** Todos los acampad@s

**JUSTIFICACIÓN:** juego típico de los campamentos, adaptado para que sea una novedad, para continuar con la temática del día y para fomentar la estrategia en ambientes nocturnos y dinámicos.

**OBJETIVO GENERAL:** Fomentar el trabajo en equipo

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar la coordinación, la velocidad y la agilidad
- Cohesión de los acampad@s

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

#### ANTES

El campo de juego debe prepararse siendo delimitado por una cinta. Antes de jugar se dividen los acampados en dos equipos por grupos de trabajo y se eligen las personas que se quedarán al inicio en las bases y el acampado que tendrá la bandera.

#### DURANTE

Se siguen las reglas de una bandera normal, es decir, dos equipos que tienen que conseguir la bandera del equipo rival y llevarla hasta su base impidiendo que se la quiten por el camino y defendiendo la suya propia. A partir de la mitad del campo se pueden pillar los del equipo rival y tendrías que ir a la oficina del sheriff (está justo a la mitad del campo).

En el juego hay dos roles: base y atacante

- Base ( ): está atado por una cuerda al resto de acampados con el mismo rol. Un bando, los indios, será un tipi y tendrá forma triangular y el otro, los vaqueros, será un fuerte y con forma cuadrada. Uno de ellos lleva la bandera colgada del pantalón. Pueden moverse por todo el terreno de juego impidiendo que se acerquen miembros del otro equipo. Cuando ellos quieran o el monitor les indique pueden ir a la oficina del sheriff.
- Atacante ( ): tiene que conseguir la bandera del equipo rival e impedir que pierdan la suya. Se pilla tocando al acampado. Cuando es pillado va a donde el sheriff donde espera hasta que llegue la base de su equipo a salvarlos. Una vez llega, se intercambian los roles. NO puede haber ningún acampado quieto al lado de la base de su equipo esperando a recuperar la bandera

Cada vez que un equipo consiga llevar la bandera a su base se conseguirá un punto y sonará un disparo.

## DESPUÉS

Se contarán los puntos conseguidos por cada equipo y el equipo ganador conseguirá algo del quiosco. Se recogerá todo el material utilizado en la actividad

## RECURSOS PERSONALES

- 2 monitores que estén en las bases
- ( ) monitores en la isla
- 1 monitor encargado del Ibiza
- ( ) monitores en el campo de juego

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Cuerda pita	2		✓
Cinta delimitadora	1		✓
Pañoletas que brillen en la oscuridad	2	✓	
Equipo de música	1		✓