

# **LXS LOCXS DE ANIVERSARIO**

**DURACIÓN:** 90 minutos.

**UBICACIÓN:** Instalaciones del campamento.

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados y acampadas.

**JUSTIFICACIÓN:** Juego que se realiza todos los años al inicio del campamento, pues permite a los acampados tomar contacto y divertirse con los que serán sus compañeros a lo largo del campamento

**OBJETIVO GENERAL:** Aprender a trabajar por equipos.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Trabajar en equipo
- Tomar decisiones
- Asumir sus propios fallos sabiendo aceptarlos
- Compartir y poner en común las mejores ideas

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

### **ANTES**

Preparar todo el material necesario, separado por personajes. Antes de empezar la actividad, los monitores deberán haberse leído su papel y tener localizado su disfraz.

Durante la explicación del juego, todos los monitores (excepto las presentadoras) tendrán que caracterizarse rápidamente.

Una vez terminada la explicación de la actividad, los monitores se distribuirán por las instalaciones y los presentadores irán rápido a caracterizarse y salir a sus puestos.

### **DURANTE**

Se reúne a todos los acampados en la puerta de la capilla y se les pide que se sienten para escuchar atentamente la explicación del juego.

#### **PRESENTADORAS (Paula y Andrea) - EXPLICACIÓN DEL JUEGO:**

Acaban de llegar del pasado a este nuestro campamento 21 Locos. Están sueltos por las instalaciones del campamento y necesitamos vuestra ayuda para curarles su locura.

Debéis separaros por grupos de tiendas (excepto la tienda de Valvi que irá con la tienda de Paloma) e ir a buscar a los diferentes locos y tratar de averiguar la forma de curarles.

Cuando identifiquéis su trastorno y encontréis su cura os firmarán en la cartulina que os repartiremos a cada grupo.

El objetivo es conseguir el mayor número de firmas posibles.

El final del juego se indicará con tres pitos. Tras escucharlos debéis regresar a la puerta de la capilla para el recuento de los votos.

PERSONAJES:

PERSONAJE	TRAUMA	CURA
<b>El baile de la ensalada</b> (JUAN)	Canta y baila la canción del baile de la ensalada, pero con cosas que nunca se echen en la ensalada. Ejemplo: con partes del cuerpo, con objetos, con animales...	Tienen que cantarlo con los ingredientes de la ensalada
<b>Rommel &amp; Montgomery</b> (MANGEL Y MARINA)	Van disfrazados de R&M, pero no actúan como tal. Ejemplo: actúan como Mario y Luigi	Tienen que enseñarles a jugar
<b>Monitor de guardia</b> (JORGE T)	Es la hora de dormir, pero tiene muchas ganas de fiesta, tarda mucho en cambiarse, tiene que ir al baño más de una vez antes de dormir, le gusta el coti-coti, no para de hablar después de los pitos, trata de cambiarse de tienda....	Tienen que acostarle y darle un beso de buenas noches
<b>Alarido</b> (MANU)	Está obsesionado con los bultos que puede ver en las sudaderas, o bolsillos del pantalón; sospecha que tienen cinta aislante escondida entonces huye de todo el mundo	Tienen que coger una cinta aislante y atarle
<b>El baile de la ducha</b> (LIDIA)	Canta la canción del baile de la ducha y va pasando por las distintas estaciones del túnel de lavado, pero no se frota	Le tiene que enseñar a frotarse y lavarse bien
<b>Monitor cámara</b> (LUCÍA)	Está todo el rato grabando y buscando nuevos planos	No quiere protagonistas en las fotos, tendrán que dejarse hacer fotos de forma casual sin mirar a la cámara
<b>Niñas de la lotería</b> (ANDREA Y VALVI)	Estarán cada una en una punta del campamento e irán cantando números sin parar	Tienen que juntarlas y que canten un número con su premio

<b>Shrek y Asno</b> (CABRERA Y CESAR)	Están todo el rato peleándose, no saben convivir y no paran de chincharse	Tendrán que buscar soluciones para que puedan ser amigos y hacer cosas juntos
<b>Los Rascacielos</b> (MIGUEL M)	No para de cantar la canción de “Los Rascacielos”. Si los niños construyen un rascacielos él se va a otro sitio y continúa cantando la canción	Tienen que construir y destruir un rascacielos
<b>Aerobic</b> (CARLA)	Hace un aerobic soso, no sabe bailar	Tienen que animarle o enseñarle a hacer un aerobic
<b>Niño que come mal</b> (MIGUEL T)	Está sentado delante de un plato de ensalada que no quiere comerse... pone mil excusas y se inventa cosas con tal de no comérselo	Tienen que conseguir que se lo coma
<b>Scar</b> (PAULA)	No se siente rey, le faltan súbditos	Tienen que convertirse en hienas, le tienen que adorar y alabar, pueden cantarle una canción, hacerle un altar, subirle a la sillita de la reina
<b>Covid</b> (SOFI)	Loco del Covid: muchas mascarillas, muy informado, habla con palabras como: desescalada, frenar la ola, fase 0,5, anticuerpos, Moderna, Pfizer, distancia de seguridad...Quiere vacunar a todos	Tienen que ponerle una vacuna a ella
<b>Monitor del amor</b> (PALOMA)	Se inventa muchos cotilleos, es una maruja de élite	Tienen que hacerle ver que no está bien difundir rumores
<b>Niña obsesionada con las garrapatas</b> (ADRIANA)	Obsesionada con buscar garrapatas, no se acerca a los arbustos, va forrada al completo, spray anti-insectos...	Tienen que decirle que es una broma, que no hay garrapatas

### GAZAPOS: (JOSE LUIS, DILCELIA Y MERCEDES)

Son unos locos más, pero no tienen prueba como tal. No hay cura para su locura. No firman ningún papel, solo están para distraer y hacer perder el tiempo a los chavales.

- **Peluchito:** No para de cantar la canción del peluchito:

*Siempre a tu lado estaré  
Mi amor por ti mostraré*

*Dándote muchos mimitos  
Eres tú mi peluchito*

*Caricias besos y mimitos  
Eres tú mi peluchito*

*Eres tú mi estrella guía  
Te amaré toda la vida  
Nhana Nhana...*

- **Amigoooo:** Arribotaaaa, abajotaaaa, pichinaa, abrazoooo....
- **Peluquero:** Obsesionado con que todo el mundo tiene piojos. Quiere cortar mechones de pelo

### DESPUÉS

15 minutos antes de acostarnos se tocarán 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

- 20 monitores

### RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Medias cartulinas	20		✓
Rotuladores	20		✓
Cinta aislante	1		✓
Mascarillas	6		✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Tijeras	1		✓
Bingo	1		✓
Disfraces	20		✓

