

# **ACTIVIDAD DEL AGUA: Fireboy & Watergirl**

**DURACIÓN:** 120 minutos

**UBICACIÓN:** Campo de fútbol.

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Que compitan en equipos para conseguir conseguir harina o agua, y luego hacer una guerra.

**OBJETIVO GENERAL:** Trabajo en equipo

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Que disfruten de una actividad con agua, y se refresquen
- Que aprovechen la oportunidad y se ensucien sin preocupación
- Que colaboren con su equipo para conseguir las pruebas

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

### **ANTES**

Convocar a los acampados y decirles que lleven puesto el bañador debajo, y que cojan toalla de ducha y chanclas para después (túnel de lavado) y lo bajen al campo de fútbol.

Mientras que los acampados cogen sus cosas, los monitores responsables de la actividad colocan las mesas y materiales de cada juego en su zona pertinente del campo de fútbol. El monitor que se haya decidido la noche anterior como responsable de cada juego se coloca en su posición. Bajar el Ibiza también, para tener música durante la actividad.

### **DURANTE**

La actividad consiste en mojarse o llenarse de harina, según el personaje, para al final poder lanzar lo contrario al otro equipo en la guerra final.

La actividad se divide en varias partes:

1. Explicación y preshow (10 min)

La actividad del agua está ambientada en el famoso juego de ordenador *Fireboy and Watergirl*, pero adaptado al campamento: ***Flourboy and Watergirl***. Se divide al campamento en chicos (equipo Flourboy) y chicas (equipo Watergirl). Cada personaje tiene una característica y un objetivo: el equipo Watergirl (chicas de agua), tienen como objetivo mojarse, puesto que están hecha de agua, y así mantenerse con vida; el equipo Flourboy (chicos de harina) tienen como objetivo llenarse de harina, puesto que están hechos de eso, y así mantenerse con vida. Para ello realizarán varios minijuegos, un macro juego final y una guerra entre todos los acampados.

2. Minijuegos tipo gymkana (1 hora)

Se divide al campamento en chicos y chicas, y subdivide cada grupo en 3 subgrupos (aproximadamente 10 personas por grupo). Cada grupo realizará pruebas rotando como una gymkana, pero los chicos jugando con harina y las chicas con agua. Antes de empezar, es aconsejable que los chicos se mojen para que la harina se les pueda pegar.

## PRUEBAS WATERGIRL

### **Water pong:** \_\_\_\_\_

En la mesa se pondrán 6 vasos llenos de agua en forma de triángulo a cada lado de la mesa. Un equipo a cada lado. Tendrán que intentar encestar la pelota en el vaso lleno de agua. Cada vez que acierten en un vaso, se le tirará por encima a la persona, o al equipo (decisión del monitor).

### **Rápido, rápido:** \_\_\_\_\_

Se les harán preguntas rápidas a cada miembro del grupo con un vaso lleno de agua por encima controlado por el monitor. Pregunta que acierten, vasazo que se llevan. Puede ser cualquier pregunta, pero he aquí algunos ejemplos:

- ¿Cómo se llama el presidente actual de los Estados Unidos? Donald Trump
- ¿Qué colores tiene la bandera de España? Rojo y Amarilla
- ¿Cómo se llama la Directora del campamento? Paula Martínez
- ¿En qué provincia de España se hace el CSP? Segovia
- ¿Cuál es el país más grande del mundo? Rusia
- ¿Cómo se llama la actividad de la noche en el CSP? Velada
- ¿Cuál es el tema del CSP este año? Rumbo a la eternidad
- ¿Cómo se llama el párroco de Santa Paula? José Luis
- ¿Cómo se llama el deporte que se utiliza una pala y tiene paredes, que no es tenis? Padel
- ¿Cuántas monitoras chicas hay en el CSP este año? 9
- ¿Quiénes son los coordinadores? Juan (peques), Jorge (medis), Paloma (mayores)
- ¿Cuántos equipos de color hay? 6
- ¿Cuántos días hay en un año? 365
- ¿Quiénes son los 4 evangelistas? Mateo, Marcos, Lucas y Juan

### **Barreñazo par o impar:** \_\_\_\_\_

Los acampados, por turnos, deberán correr por un circuito previamente diseñado con aros y conos, y al llegar al final deberán elegir un número del 1-5. Si el número es par, barreñazo de agua. Si el número es impar, vasito de agua. El monitor tendrá el poder de decidir qué barreño echar (cambiar el poder de los pares e impares).

### **Encesta el agua:** \_\_\_\_\_

El equipo se pone en fila horizontal detrás de una línea, y con diferentes materiales (vasos, cucharas, globos...) deben intentar encestar en un cubo que está a unos metros delante de ellos. El agua lo tienen en otro cubo detrás y tendrán 1 minuto para meter la mayor cantidad de agua en el cubo en el que deben encestar. Finalmente se echa por encima del equipo el agua que consigan encestar en el cubo.

## PRUEBAS FLOURBOY

### **Water pong:** \_\_\_\_\_

En la mesa se pondrán 6 vasos llenos de harina en forma de triángulo a cada lado de la mesa. Un equipo a cada lado. Tendrán que intentar encestar la pelota en el vaso lleno de harina. Cada vez que acierten en un vaso, se le tirará por encima a la persona, o al equipo (decisión del monitor).

### **Rápido, rápido:** \_\_\_\_\_

Se les harán preguntas rápidas a cada miembro del grupo con un vaso lleno de harina por encima controlado por el monitor. Pregunta que acierten, vasazo que se llevan. Puede ser cualquier pregunta, pero he aquí algunos ejemplos:

- ¿Cómo se llama el presidente actual de los Estados Unidos? Donald Trump
- ¿Qué colores tiene la bandera de España? Rojo y Amarilla
- ¿Cómo se llama la Directora del campamento? Paula Martínez
- ¿En qué provincia de España se hace el CSP? Segovia
- ¿Cuál es el país más grande del mundo? Rusia
- ¿Cómo se llama la actividad de la noche en el CSP? Velada
- ¿Cuál es el tema del CSP este año? Rumbo a la eternidad
- ¿Cómo se llama el párroco de Santa Paula? José Luis
- ¿Cómo se llama el deporte que se utiliza una pala y tiene paredes, que no es tenis? Padel
- ¿Cuántas monitoras chicas hay en el CSP este año? 9
- ¿Quiénes son los coordinadores? Juan (peques), Jorge (medis), Paloma (mayores)
- ¿Cuántos equipos de color hay? 6
- ¿Cuántos días hay en un año? 365
- ¿Quiénes son los 4 evangelistas? Mateo, Marcos, Lucas y Juan

**Barreñazo par o impar:** \_\_\_\_\_

Los acampados, por turnos, deberán correr por un circuito previamente diseñado con aros y conos , y al llegar al final deberán elegir un número del 1-5. Si el número es par, barreñazo de harina. Si el número es impar, vasito de harina.

**Encesta el agua:** \_\_\_\_\_

El equipo se pone en fila horizontal detrás de una línea, y con diferentes materiales (vasos, cucharas, globos...) deben intentar encestar en un cubo que está a unos metros delante de ellos. El harina lo tienen en otro cubo detrás y tendrán 1 minuto para meter la mayor cantidad de harina en el cubo en el que deben encestar. Finalmente se echa por encima del equipo la harina que consigan encestar en el cubo.

3. Macro juego final (20 mins)

**Pañuelo**

Para cerrar, se hará otro juego entre los dos equipos: Flourboy and Watergirl.. Estos se dispondrán de manera enfrentada, y en el medio habrá un monitor con un pañuelo, y un vaso lleno de agua y otro lleno de harina preparados. Cada integrante de cada grupo deberá tener un número, para que cuando el monitor del medio lo diga, este salga al medio. El objetivo es mojarse o llenarse de harina, así que quién consiga coger el pañuelo y gane, recibirá como premio un vaso de agua si es chica y uno de harina si es chico por encima.

4. Guerra final (10 min)

Finalmente, se realizará una guerra entre chicas y chicos. Cada equipo contará con 3 capazos y varios materiales para luchar: vasos, jarras, globos, pistolas... El objetivo antes era que las chicas se mojaran (al ser Watergirl) y que los chicos se llenaran de harina (al ser Flourboy); ahora en la guerra el objetivo es que las chicas llenen de agua a los chicos, para quitarles la harina; y que los chicos llenen de harina a las chicas, para que se les quede pegado. Finalmente ganará las chicas si tienen menos harina que los chicos, o ganarán los chicos si tienen más harina que las chicas.

## RECURSOS PERSONALES.

Los monitores responsables (Lucía, Alex, Juan y Mar) + 6 monitores para los minijuegos

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Barreños / cubos	8		X
Vasos	22		X
Vasitos	2		X
Mesas	1		X
Cucharas	10		X
Cazos	6		X
Aros	10		X
Churros	10		X
Ibiza	1		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Globos de agua	100	X	
Harina	10 kg	X	