

CLASH ROYALE

DURACIÓN

La actividad dura 2 horas.

UBICACIÓN

La actividad se va a desarrollar en el campo de fútbol

DESTINATARIOS

Todos los acampados. La actividad se jugará por equipos de trabajo.

JUSTIFICACIÓN

Dado que se suelen dar calurosas mañanas, es recomendable hacer una actividad refrescante en la que se utilice el agua y se manchen un poco y de esta forma tematizar una guerra de agua.

OBJETIVO GENERAL

Lograr metas a través del trabajo en equipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Su participación en el juego mediante el uso del agua y el ingenio.
- Aprender a cooperar entre los miembros del equipo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Se explican las reglas del juego. Se les entrega el material por equipos. Se les dará 15-20 minutos para que construyan la muralla y construyan sus armas.

DURANTE

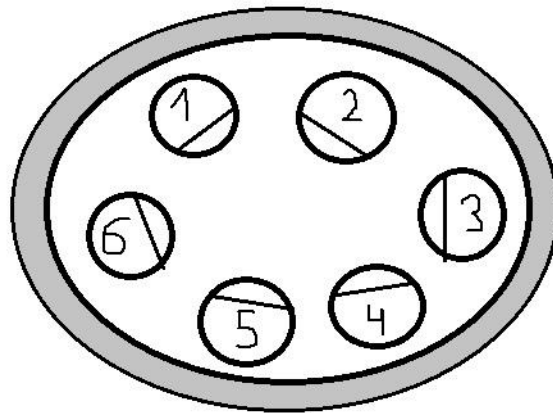
Reglas generales

- El juego va por turnos. En cada turno atacará un grupo de nivel de cada equipo a todos los equipos adversarios que quieras. Cada turno durará 30 segundos y se marcará por pitos.
- Mientras un equipo ataca, los demás equipos están tumbados detrás de su muralla (culo al suelo).
- Si te manchan con ketchup (aunque sea mínimamente), estás muerto. Los que han muerto se van al cementerio; que es la zona de detrás de cada equipo y pueden ver y decir si les atacan. No podrán revivir.
- Puedes manchar a los adversarios sin derruir su muralla, pero siempre será más fácil si les destruyes la muralla antes. Cualquier trozo de muralla caída no se podrá volver a colocar.
- Cuando todas las murallas están derruidas, todos los miembros que todavía siguen vivos (es decir, sin mancharse) disparan a la vez hacia el adversario cuando pite el monitor. Cuando el monitor pita por segunda vez paran de disparar.
- En un turno especial (que determinarán los monitores), los pequeños todos a la vez saldrán de su base a recuperar toda su monición perdida en el campo.

Objetivo del juego: matar a todos los miembros de los otros equipos manchándoles con ketchup. El último equipo con miembros vivos gana.

Si llega la hora de terminar el juego y todavía quedan equipos vivos. Gana el equipo que más miembros vivos tenga.

En el dibujo se explica la distribución de los equipos en el campo. La línea recta equivale a la muralla; es orientativa, podrán disponerla como cada equipo crea que es mejor. La zona gris corresponde al cementerio.



DESPUÉS

Se recogerá todo el material usado durante la actividad.

RECURSOS PERSONALES

Monitores	Funciones
6 monitores	Cada uno vigilará que el equipo no hace trampas durante el juego
1 monitor	Supervisor del juego. Llevará los tiempos

MATERIAL

CANTIDAD	MATERIAL	FUNGIBLE	NO FUNGIBLE
12	Rollos de papel higiénico	X	
12	Periódicos	X	
18	Churros		X
120	Globos de agua	X	
12	Botes de ketchup	X	
24	Pistolas de agua		X
12	Barreños		X
36	Cajas de cartón	X	
6	Cintas aislantes	X	