

# **PARCHOCA Y OCACHÍS**

**DURACIÓN:** 120 minutos

**UBICACIÓN:** Campamento.

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

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

**OBJETIVO GENERAL:** La cohesión grupal en la actividad

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Que disfruten de la actividad todos los participantes
- Que los acampados se identifiquen con su equipo
- Que participen todos

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

### **ANTES**

Preparar y distribuir el material de las actividades y repartir las pruebas.

### **DURANTE**

Se ha producido una explosión de juegos, en la cual se han mezclado todos y todo se ha vuelto un caos. Necesitamos que los equipos reúnan todas las fichas para poder formar los juegos nuevamente.

Los acampados se dividirán en 5 grupos y jugarán por parejas y se les atará para incrementar la dificultad del juego. Los grupos se forman aleatoriamente, pero de manera equitativa, intentando que en cada grupo haya 4 mayores, 4 medianos y 4 pequeños aproximadamente.

En cada ronda entre todo el equipo se lanzará el dado y se elegirá qué pareja realizará la prueba de la casilla en la que han caído.

Cada equipo tiene la misión de completar un juego a través de pruebas, los juegos que se pueden completar son el tabú, password, pictionary, time's up, juegos de cartas o tarareo musical. Para completar un juego solo hace falta tener 3 fichas de uno de los juegos. Las fichas se consiguen al superar una prueba, por lo que si caes en la casilla de tabú y superas la prueba, recibirás una ficha del juego de tabú.

Sólo se puede estar **3 minutos** en cada prueba.

## NORMAS GENERALES DEL JUEGO

### Mecánica Básica

- El juego se desarrolla en un gran tablero con 63 casillas, simulando un "Juego de la Oca" con desafíos en casi todas ellas.
- Los grupos avanzan por turnos según lo que marque el dado.
- Para comenzar a jugar, es obligatorio sacar un 5 con el dado. Si no se consigue, se pierde el turno.

### Normas Especiales

- **Parejas atadas:** Todas las pruebas se realizan con los participantes atados entre sí por una pierna.
- **Al coincidir dos fichas en la misma casilla:**
  - La última pareja en llegar "se come" a la otra.
  - La pareja que ha comido adelanta 3 casillas y puede sacar a otra pareja de su equipo a jugar.
  - La pareja "comida" vuelve a la casilla de salida.
- **Casilla repetida:** Si caes en una casilla ya jugada, debes repetir la prueba. Si no la superas, pierdes la ficha.
- **Casilla Monopoly:**
  - Permite intercambiar fichas con otros equipos, pero solo si se supera una prueba específica. (pruebas del anexo)
- **Casillas especiales:**
  - **La cárcel:** un turno sin tirar.
  - **De oca en oca y tiro porque me toca:** adelantar hasta la siguiente casilla de oca.
  - **La muerte:** vuelves a la casilla de inicio.
  - **El pozo:** 2 turnos sin tirar.
- **Casilla Final (63):**
  - Se deberán superar 3 pruebas (a elegir entre las que aún no se han ganado)
  - Si el equipo tiene 3 fichas iguales de un mismo juego, para ganar tendrán que ganar una prueba final de ese mismo juego
  - Si no tiene 3 fichas iguales, tendrán que realizar un duelo contra otro equipo, si ganan podrán intercambiar una de sus fichas con una del equipo contrario.

Por cada prueba superada se les entregará una ficha de la casilla de la prueba, representada mediante un color.

Los juegos/pruebas que hay son:

1. **Tabú:** consiste en que tienen que adivinar una palabra sin decir las palabras que aparecen al lado de la palabra. Otra modalidad es tararear una canción.

2. **Password:** se le dice una palabra a uno de la pareja y el otro la tiene que adivinar. La forma en que tiene que adivinarla es solo diciendo palabras, un máximo de 5 palabras, por ejemplo: La palabra es Lluvia y X dice: Agua, Y dice: Bebida, X dice: nubes, Y dice: rayo, X dice precipitación Y dice: Lluvia
3. **Pictionary:** tienen que dibujar con los ojos cerrados lo que el monitor le diga y el otro tienen que adivinarlo.
4. **Time's up:** mímica con monigote (muñeco) que maneja uno de la pareja para que el otro adivine la palabra
5. **Juegos de cartas:** tendrán que ganar al monitor en una partida a diversos juegos de cartas (Black Jack, carta más alta, torre de naipes...)
6. **Tarareo musical:** Adivinar la canción solo tarareando

## DESPUÉS

Los monitores recogen el material del campo.

## RECURSOS PERSONALES

- 10 monitores : 8 en pruebas, 1 en el tablero y 1 en casilla Monopoly

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Tablero	1	X	
Dados gigantes	2		X
Baraja de cartas	1		X
Peluche/muñeco	1	X	
Caja cartón	1		X
Pañoletas	10		X
Vasos de plástico	2		X
Pelotas ping pong	4		X
Botellas de plástico	2	X	
Altavoz	1		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Folios	10		X
Rotus	10		X
Cinta aislante	2		X
Cartulina roja (para las fichas)	1	X	
Cartulina verde	1	X	
Cartulina azul	1	X	

MATERIAL FUNGIBLE			
Cartulina amarilla	1	X	
Cartulina morada	1	X	
Cartulina marrón	1	X	
Bote aceitunas	1		X

## ANEXO PRUEBAS FINALES

- **Bottle flip challenge:** todos los integrantes del equipo tienen un intento, el equipo que más veces lo consiga hacer gana
- **Caja misterios:** Adivinar el objeto dentro de una caja solo por el tacto
- **¿Quién soy?:** Una persona de cada equipo tendrá en la frente un papel con el nombre de una persona del campamento, haciendo preguntas de sí o no al resto del equipo tiene que adivinar quién es. El equipo que más rápido lo adivine gana.
- **Lanzamiento de hueso:** todos los integrantes del equipo tienen un intento para lanzar el hueso de una aceituna lo más lejos posible. El equipo que más lejos lo lance gana.
- **Tira al blanco:** todos los integrantes del equipo tendrán una oportunidad de golpear un vaso situado a 5 metros con una pelota de ping pong, el equipo que más veces golpee al vaso gana.