

## ¡LALA NIGHT!

**DURACIÓN:** 60 minutos

**UBICACIÓN:** Instalaciones del campamento

**JUSTIFICACIÓN:** Realizar una actividad diferente y tranquila

**OBJETIVOS GENERAL:** Pasar un buen rato con los acampados en un ambiente diferente y en grupo

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender los diferentes puestos de una feria tradicional
- Competitividad
- Fomentar la participación

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

#### ANTES

Se preparará el material para cada juego y se disfrazarán los monitores.

#### DURANTE

La actividad empezará con uno de los monitores saliendo por la puerta del comedor disfrazado de hombre de caseta y animará a todo el campamento a formar parte de una feria. A continuación, aparecerán 4 monitores más en escena, dos saldrán por la puerta de la cocina y otros dos por la puerta del fútbolín, los cuales también serán partícipes de la actividad. Harán un pequeño diálogo explicando su respectivo personaje y después comenzarán los juegos. En cuanto a los personajes, además del hombre de caseta, que será el protagonista para introducir a sus compañeros, habrá un payaso, un caballista, un fuertudo y unx vestido elegante de casino (para el Bingo).

*Buenas Noches niños y niñas ! Cómo estáis!??? Más fuerteeee ( se repetirá un par de veces ya que harán que no les han oído y estos tienen que gritar más fuerte).*

***¡Bienvenidos a la 7ª edición de la feria y campeonatos SP!***

*En primer lugar, con todos ustedes... El Fuertudo!! El chico que está más fuerte que el vinagre*

*Por otro lado, el Caballista! Tiene más de 5 caballos y hace más carreras que Usain Bolt.*

*En tercer lugar, nuestro Payaso, más gracioso que un meme de Instagram!*

*Y por último, el locutor, que canta más que un gallo por la mañana.*

Se dividirán en 5 grupos de 10 chavales juntandoo así dos tiendas. Cada juego durará 10 minutos. Cuando suene el silbato, se hará cambio de prueba. Se les dará una cartulina y un boli para que cada personaje apunte los puntos que se ha llevado el equipo.

La actividad consta de una serie de juegos típicos de feria y un juego final (el Bingo) en el que se decidirá qué equipo es el ganador. A través de estos juegos, los niños irán ganando puntos con el objetivo de obtener una recompensa final.

En los últimos 10 minutos se hará el recuento de puntos y el equipo ganador tendrá una bolsa de 5 chuches que se les repartirá al día siguiente en el quiosco.

1. **Carrera de Caballos.** Habrá un cubo en el suelo y un monitor posicionado en fila paralela detrás de los cubos. En el suelo, se pondrán 10 marcas, simulando los pasos que tienen que dar los caballos hasta llegar a la meta. Tendrán que ir lanzando la bola hacia el cubo hasta que se quede dentro de él, una vez enceste, el monitor tendrá que ir trotando hasta la siguiente marca para ganar la carrera. Según el puesto del caballo, ganará más puntos o menos.
2. **Las latas.** Habrá una torre de 6 latas apiladas con unos puntos dentro de ellas, los cuales los niños desconocen. Puede no haber puntos en las latas. El juego consiste en sumar todos los puntos posibles para conseguir la victoria. Por cada lata tirada, se contarán los puntos obtenidos.
3. **Ponerle la cola al burro.** El burro estará dividido en 10 partes (un ojo, una oreja, una pata, etc) y un miembro del equipo tendrá que ir con los ojos cerrados a colocar su parte en el sitio correcto, mientras el resto del equipo le guiará. El número de partes que pongan será igual al número de puntos que obtengan.
4. **Ping-pong Roll.** El juego consiste en encestar las pelotas de ping pong en los vasos de plástico que estarán pegados al borde de una mesa, los cuales contienen diferentes puntos. Cuantas más enceste, más puntos.
5. **BINGO FINAL:** Con un bingo físico, habrá un monitor cantando los números. Cada niño tiene un cartón individual, pero juegan como grupo. Si se canta línea, se darán 20 puntos al equipo al que pertenezca ese acampado/a. Con el bingo pasará lo mismo pero la puntuación será de 50 puntos.

## DESPUÉS

Recoger las bases y el material y preparar el beback

## RECURSOS PERSONALES

- 5 monitores para el pre-show
- 1 monitor para controlar tiempos

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Latas vacías	6	✓	
Siluetas de Burro	5	✓	
Partes impresas del Burro	50	✓	
Papeles de puntos	30	✓	
Vasos de Plástico	6	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Bingo	1	✓	
Pelotas de Ping Pong	Un paquete	✓	
Pelotas de tenis	2	✓	
Cinta aislante	1		✓
Cubo	1	✓	
Bolígrafos	5		✓