

JUEGO DE COLOR

DURACIÓN: 1 hora y 30 minutos.

UBICACIÓN: Campo de fútbol.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas (por grupos de trabajo).

JUSTIFICACIÓN: Que los acampados compitan entre ellos por la elección de un color para su grupo de trabajo.

OBJETIVO GENERAL: Lograr el objetivo mediante el trabajo en equipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Participar en el juego con nuestro grupo de trabajo.
- Competir de manera respetable con el resto de equipos.
- Cooperar entre los miembros del grupo para lograr la victoria.

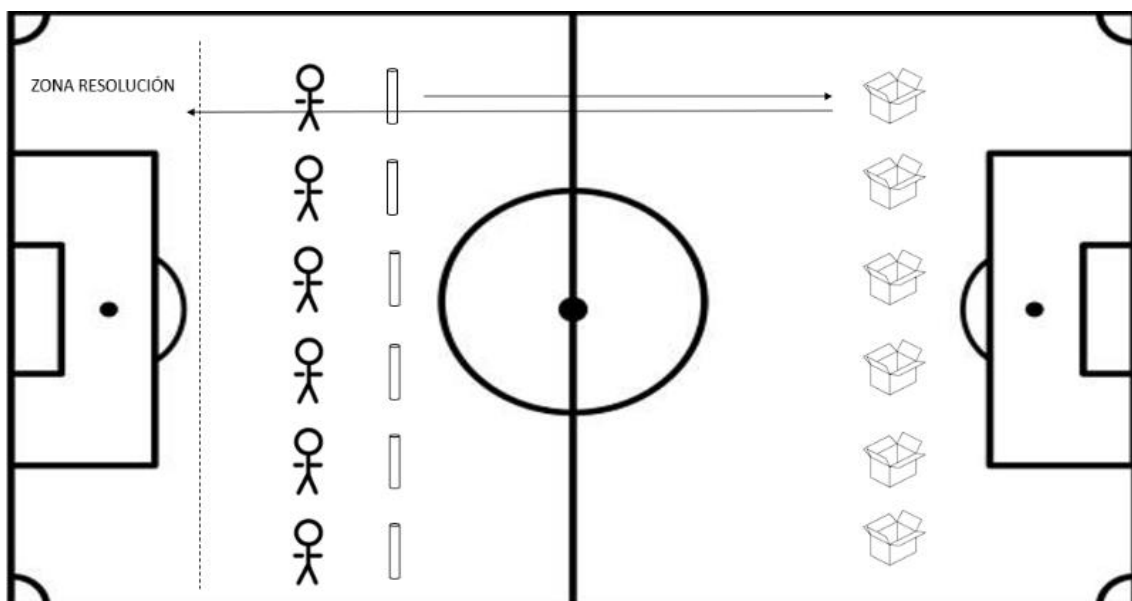
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Los monitores encargados de la actividad se encargarán de coger todo el material necesario y de preparar la zona de juego.

DURANTE

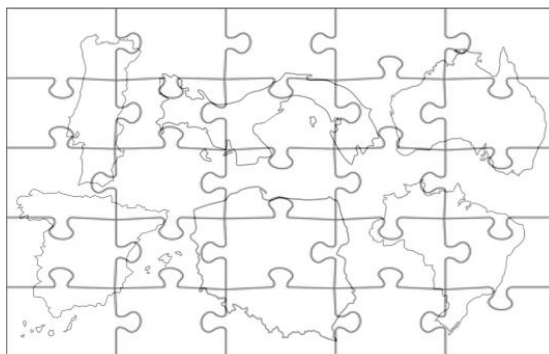
Todos los jugadores, por grupos de trabajo, forman 6 filas en la mitad de una de las dos partes del campo de fútbol y se colocarán en orden de menor a mayor. Cuando se dé el pitido inicial, tendrá que salir el primero de cada fila y dar 10 vueltas sobre sí mismo con el churro que tendrán delante de su respectivo grupo. Tras terminar de dar las 10 vueltas deberán correr con el churro en la mano hasta la otra punta del campo, donde encontrarán un barreño que contendrá las piezas del puzle. El acampado tendrá que coger 1 de las piezas del puzle y volver con el churro entre las piernas (sin sujetarlo con las manos) hasta la zona de resolución, situada detrás de las filas y delimitada con una cinta. Al pasar por al lado de su grupo tendrá que darle el churro al siguiente para que este pueda salir a realizar el recorrido.



En la zona de resolución solamente pueden estar dos personas de cada equipo al mismo tiempo. Para que esto sea posible, las personas tendrán que ir saliendo en el mismo orden en el que han entrado, por lo que al llegar un acampado con la pieza de puzle a dicha zona, tendrá que salir de ahí el acampado que lleve 2 turnos en ella. Todos los participantes del grupo están obligados a quedarse en esa zona, por lo que no pueden negarse a quedarse ahí para que otra persona se quede con su turno. Cuando ya no queden más piezas de puzle por coger, ya podrán entrar todos los participantes del equipo en la zona de resolución para terminar de resolver el puzle.

El orden en el que terminen de resolver el puzle será el orden en el elegirán el color, lo que significa que el primer equipo en terminar será el primero en escoger el color que representará a su equipo. Si un equipo es pillado haciendo trampas pasará a ser el último equipo en elegir.

Este año no solo representarán un color, sino que cada color está asociado a uno de los 6 últimos países en los que se ha celebrado la JMJ. Cada color ya está asociado a uno de los países, por lo que tendrán que elegir una de las siguientes parejas:



Marrón-Portugal, Azul-Panamá, Rojo-Polonia, Verde-Brasil, Rosa-España y Amarillo-Australia.

DESPUÉS

Se recogerá el material, dejándolo en su sitio correspondiente.

RECURSOS PERSONALES

- 1 monitor → Dirigirá la actividad y vigilará la zona de resolución.
- 6 monitores → Controlarán que cada equipo realice las 10 vueltas con el churro.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Cinta delimitadora	1 rollo		✓
Piezas de puzle	150	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Churros	6		✓
Barreños	6		✓

Silbato	1	✓	
---------	---	---	--

TALLER DE TEÑIR CAMISETAS

DURACIÓN: 60 minutos.

UBICACIÓN: A decidir cuándo se vean las instalaciones

DESTINATARIOS: Todos los acampadxs.

JUSTIFICACIÓN: Que los acampadxs tiñan su camiseta de olimpiadas para que puedan diferenciarse del resto de equipos durante la competición.

OBJETIVO GENERAL: Teñir las camisetas de todos los acampadxs y monitorxs.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar el sentimiento de grupo.
- Ayudar a los equipos de trabajo a conocerse mejor.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Se colocarán los barreños con los tintes en el suelo y cerca del tendal, las gomas elásticas en una mesa y unos folios con ejemplos de diseños para las camisetas.

DURANTE

Primero se les entregarán gomas elásticas. Habrá tres monitorxs que explicarán brevemente algunos diseños, que los niñxs podrán seguir en los folios, para que tengan una idea de cómo hacer su propio diseño. Los acampadxs más mayores ayudarán a los más pequeños en su diseño. Después de que cada niñx haya decorado su camiseta, irá al barreño que tenga su color.

DESPUÉS

Se colgarán todas las camisetas para que se sequen y se recogerá todo el material

RECURSOS PERSONALES

- 4 monitores con los diseños
- 6 monitores para los barreños

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Folios con diseños	4	✓	
Cajas de tinte de cada color: rojo, amarillo, verde, azul marrón, rosa	12	✓	

