

TRUCAMP BING BANG 2024

? SISTEMA DE PUNTUACIÓN

En el salón principal se encontrará el tablero con los puntos de cada uno de los grupos, al final del día se sumarán los puntos que el staff de Andares le haya asignado a cada uno en las diferentes pruebas.

GANADOR	EMPATE	PERDEDOR
10 PUNTOS	5 PUNTOS	0 PUNTOS

- **PUNTOS POR PRUEBA:**

En cada actividad los participantes tienen la posibilidad de ganar 10 puntos en caso de que completen los retos que se establecen en cada una de las pruebas, 5 en caso de que haya empate y 0 si es vencido por el equipo contrario.

- **PUNTOS POR PREGUNTAS ADICIONALES:**

En cada una de las bitácoras hay 20 preguntas cuya respuesta la encuentran en las personas del staff de Andares y cada una de ellas equivale a 1 punto que se sumará al final del día en el mapa de puntos.

- **PUNTUALIDAD:**

En cada prueba se le darán 2 puntos adicionales al grupo que llegue a tiempo y se le restarán 2 puntos al que llegue tarde.

- **MEJOR JUGADOR:**

En cada una de las pruebas el staff de Andares tiene la potestad de asignar 2 puntos al equipo que considere que tuvo el mejor jugador durante la prueba.

- **SANA COMPETENCIA:**

En cada una de las pruebas el staff de Andares tiene la potestad de asignar 2 puntos al equipo que considere que tuvo la competencia más sana.

- **ESTADO DE EBRIEDAD:**

Si uno de los participantes llega en estado de ebriedad a la prueba el staff de Andares tiene la posibilidad de restar 5 puntos a todo el equipo. Además esta persona no podrá realizar la actividad.

? DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

1. Cauchera - Meteoritos en el agujero negro:

El objetivo de este juego es lanzar pelotas de tenis con una cauchera gigante y encestarlas en costales ubicados a diferentes distancias. Los roles son: lanzadores (tiran las pelotas), recogedores (recuperan las pelotas fuera del juego) y costaleros (acomodan las encestadas). Hay tres zonas: lejana (aros grandes, 1 punto), intermedia (aros medianos, 5 puntos) y cercana (aros pequeños, 10 puntos). Cada equipo tiene 5 minutos para sumar la mayor cantidad de puntos. El equipo que logre recolectar la mayor cantidad de puntos ganará y como recompensa obtendrá 10 puntos.

2. Tejo – Impacto en la nebulosa:

El objetivo de este juego es lanzar asteroides (tejos) hacia nebulosas (canchas de tejo) en el campo de juego y acumular puntos. Cada jugador lanza desde una línea designada buscando impactar en las nebulosas colocadas en las canchas que están ubicadas al frente. Los puntos de las nebulosas son los siguientes: “Mano” (quedar cerca del bocín) 1 punto, “Mecha” 3 puntos, “Bocín” 5 puntos y “Moñona” (mecha + bocín) 8 puntos. Cada partido o “chico” es de 20 puntos, al final el equipo que más chicos obtenga ganará 10 puntos y el otro 0, sin embargo, siempre existe la posibilidad de empatar.

3. Volley Bomba – Oxígeno explosivo:

El aire y el agua son elementos muy poderosos de la naturaleza por eso en este juego son la energía que mueve cada una de las bombas. El objetivo del juego es pasar las bombas rellenas de aire y agua por encima de la red, logrando que llegue al suelo del campo contrario mientras el equipo adversario intenta impedir que lo consiga. Antes de pasar la bomba por encima de la malla el equipo debe hacer tres toques en su cancha. Gana 10 puntos el equipo que logre hacer más puntos al equipo contrario.

4. Stomp – El ritmo galáctico del corazón:

Se distribuyen los instrumentos musicales en media luna y se sincronizan los participantes con el ritmo de los tambores. En esta actividad la clave es fluir con la música y ser parte del ritmo galáctico del corazón.

5. Rompecabezas + cuerda floja – Equilibrio cósmico:

Cada equipo resuelve un acertijo inicial para comenzar el juego. Luego, se dividen en tres roles: acróbatas, que llevan piezas cruzando una cuerda floja; satélites, que ven la base del rompecabezas y guían a los acróbatas sobre qué piezas llevar; y astrofísicos, que ensamblan el rompecabezas al otro lado. El primer equipo en completar el rompecabezas correctamente será el ganador y se llevará como recompensa 10 puntos. ¡Colaboración y estrategia son clave!

6. Ponchados – Batalla de asteroides:

Inspirado en Dodgeball, los jugadores lanzan pelotas para eliminar a los rivales del equipo contrario. Un jugador queda fuera si es golpeado por un asteroide (pelota). El equipo gana 10 puntos si elimina a todos los oponentes o si tiene más jugadores en la cancha al finalizar el tiempo reglamentario. ¡Agilidad y estrategia cósmica serán la clave!

7. Pista de jabón – Desplazamiento astral:

Los equipos lanzan a sus compañeros por un carril de plástico enjabonado, buscando que queden lo más cerca posible del centro de una diana al final. Cada equipo tiene dos rondas de 15 minutos, alternando lanzamientos para lograr la mayor precisión y cantidad de puntos, el que consiga ganar la mayor cantidad de rondas se lleva 10 puntos ¡El trabajo en equipo y la puntería serán esenciales para ganar!

8. Arte – Mi universo debajo del sombrero:

Inspirado en *El Principito y el sombrero que esconde un elefante*, este taller utiliza dinámicas creativas y reflexivas para que los participantes compartan aspectos de sí mismos que no son evidentes a simple vista. El objetivo es fomentar la empatía, la conexión genuina y el entendimiento mutuo, creando un espacio seguro para revelar su "universo interior" y fortalecer la colaboración en el equipo.

9. Guerra de Banderas – Duelo de planetas:

En un terreno dividido, los equipos deben robar la bandera del contrincante mientras protegen la propia, las banderas estarán visibles en cada una de las canchas. Los jugadores que sean tocados en territorio enemigo van a la cárcel y solo pueden ser liberados si un compañero les toca la mano. Capturar la bandera del rival otorga 10 puntos; si nadie lo logra, ambos equipos obtienen 5 puntos. ¡Estrategia y trabajo en equipo son clave!

10. Protege tu Huevo – Nido estelar:

El objetivo de este juego es diseñar un nido intergaláctico para proteger un huevo de una caída de 15 metros. Para ello les asignaremos diferentes materiales y 3 huevos, lo cual significa que tienen 2 intentos de prueba antes del lanzamiento final. El equipo cuyo huevo sobreviva intacto en la prueba final ganará 10 puntos. ¡Creatividad e ingenio espacial en acción!

