

	CLAN
	GRAND PRIX SCOUT
	Fecha y momento del día: 27 diciembre - mañana Duración: 1.5 horas Destinatarios/as: jovenes de 17 a 21 años

DESCRIPCIÓN

Esta actividad está basada en el juego del “Grand Prix” en la que dos equipos a la vez competirán por obtener la mayor puntuación posible y hacerse vencedor a través de una serie de pruebas diferentes. Cada prueba es un tipo de destreza (fuerza, puntería, inteligencia...)

OBJETIVOS

- Pasar un rato divertido y agradable todos juntos
- Reírse mucho
- Participar todos en cada actividad
- Y tener una actitud positiva que permita el desarrollo de la actividad

DESARROLLO

Los 18 rovers se dividen en dos equipos (9 en cada equipo) y a cada uno se le asigna un equipo: equipo rojo y equipo azul, cada miembro del equipo deberá llevar pegado en la frente un gomet con su respectivo color. El juego se divide en seis pruebas diferentes:

1. **Fuerza:** Se hace un círculo en el suelo con una tiza y un miembro de un equipo y otro del otro equipo tienen que luchar (empujándose, cogiéndose) hasta que uno de los dos salga del círculo, para luchar pueden usar la esterilla (enroscada). A la hora de elegir que miembro del equipo sale cada equipo elige al suyo sin que el otro se entere así no hay pique de es más fuerte este u el otro. Gana el equipo que más personas haya sacado fuera.
2. **Cálculo:** Consiste en adivinar la solución de la operación matemática que se diga y tirarse encima de la solución (estará puesto con un papel encima de una esterilla). Cada vez sale un jugador de cada equipo pero a resolver la cuenta participa todo el equipo. Gana el equipo que acierte o en el caso de acertarla los dos equipos, el jugador que este debajo. Esta prueba la gana el equipo con más puntuación.
3. **Inteligencia:** Se hacen preguntas y para contestarlas una vez sabida la respuesta, un miembro de cada equipo (diferente cada viaie) debe ir a por la pañoleta y



llevarla hasta un punto, el primero que deje la pañoleta en su lugar hace que su equipo responda primero la pregunta, solo hay una oportunidad de respuesta por pregunta. Gana el equipo que más preguntas se haya sabido.

4. **Maña:** Se ata una media con una pelota de tenis dentro en el enganche del pantalón, en el caso de no haber enganche, se atará con imperdibles. Un jugador de cada equipo a la vez al oír "1,2,3 ya" deberán golpear otra pelota con un solo movimiento (de atrás a adelante). Gana el jugador que más lejos envíe la pelota. Y gana el equipo con mayor puntuación. También habrá otra prueba en la que uno de un equipo se pone un globo en el culo, y el del otro equipo tiene que intentar romperlo. Se explicará el día de la actividad.
5. **Compañerismo y competitividad:** Al ser un juego de equipo participa todo el equipo a la vez, cada equipo solo puede tener de pie a 5 personas, en total 10 pies, los demás que se las ingenien como puedan. Cada equipo tiene que intentar tirar a los miembros del otro equipo. Cuando se hayan tirado a las personas que no tienen pies en el suelo tendrán que tiran al suelo a las personas que están de pie. El equipo con más personas en pie gana.
6. **Puntería:** Se divide en dos cada equipo, la mitad del equipo se tiene que poner un gorro de plástico y una bolsa de basura. Se le manchará el gorro con nata, la mitad restante del grupo desde una distancia tendrá que lanzar gusanitos en la cabeza de su compañero y que se queden pegados. Gana el equipo que más gusanitos haya pegado. Tras finalizar esta prueba se termina el grand prix pueden chupar la nata de la cabeza y comer gusanitos.

MATERIALES

- Gusanitos
- Celo
- tiza
- Preguntas
- 1 paquete de globos
- Medias (4)
- Imperdibles
- Pelotas/naranjas
- Gusanitos y nata
- Gorros de plástico y bolsas de basura
- Galletas (dos paquetes)



SUGERENCIAS

-

EVALUACION

- ¿Han participado todos?
- ¿Nos lo hemos pasado bien, respetando en todo momento a los compañeros?

FUENTE

G. S. 109 Monte Clavijo

