

EMPRESA PIONERS

MARÇ '17



Excursió de 2 dies a Can Vandrell

HORARI

	Dissabte	Diumenge
8:30		Bon dia
9:00	autocar	ESMORZAR
9:30		
10:00		
10:30		ESMORZAR
11:00	Instal·lació	PIOS JOC MATÍ
11:30	Activitat Mati	
12:00		
12:30		
13:00		
13:30	DINAR	
14:00		
14:30		
15:00	BRANQUES	Motxilles
15:30		
16:00		PIOS (Esports)
16:30		
17:00	BERENAR	autocar
17:30	BRANQUES	
18:00		
18:30		
19:00		
19:30	BRANQUES	
20:00	SOPAR	
20:30		
21:00		
21:30	JOC DE NIT	
22:00		
22:30		
23:00		
23:30		

Centre d'Interès

Cada cop que surten: cançó Hay un amigo en mi

Joc matí

Personatges: Sr. Potatoe, Sra. Potatoe, Ocell, Woody i Buzz

El senyor i la senyora Potatoe són els últims a unir-se amb la resta dels seus amics (les joguines).

Estan molt nerviosos perquè els falten algunes peces i d'aquesta manera no s'hi poden pas presentar, quina vergonya!

A tot això apareix un ocellot que ha vist les peces dels protagonistes des de l'aire i els hi ofereix a les patates la seva ajuda a canvi d'alguns favors.

L'última part del joc es presenten en Woody i en Buzz i els ensenyen a com escapar-se dels nens i joguines dolentes.

Migdia

Personatges: joguines bones i Sith

Apareix Sith i explica que sap que han quedat unes quantes joguines a la casa i els explica que pretén robar una joguina així amb pintes de cowboy. Que li agrada i que la vol per agafar-ne peces i construir un monstre de joguina. Es queda amagat pel lloc i apareixen tots les joguines felices sense adonar-se de res.

Es presenten totes les joguines. Els que no hi eren pregunten que els ha passat als Potatoe, i els hi expliquen. Presenten la casa i els hi diuen que han marxat tots un cap de setmana de vacances.

En Sith fa el seu moviment i segresta el Woody quan la resta estan distrets

Abans del joc de nit

Personatges: T-Rex, Buzz, Soldats

El Woody ha estat segrestat. Les joguines bones proposen endinsar-se al territori del Sith per veure si el poden rescatar.

La idea és registrar el lloc, que està ple de monstres creats pel Sith i joguines pertorbades per les tortures del Sith

Al final els escoltes només troben un ninot del Woody amb una nota enganxada on es riu de tots els escoltes i joguines i els convoca el matí següent si el volen tornar a veure (a lo duel final)

Despertar

Personatges: Soldats

Els soldats desperten als escoltes a toque de silbato.

Matí - durant l'esmorzar

Personatges: Cerdo, Barbie, Buzz

Porten a les mans la nota del Sith, i pregunten als escoltes si ho recorden. És l'última oportunitat que tenen per recuperar al Woody.

No saben que fer, tenen por i no veuen sortida i estan desmoralitzant-se... Creuen que no podran guanyar mai a algú com el Sith.

Una de les joguines demana ajuda als escoltes perquè motivin a les joguines bones. Per fer-ho els han d'ensenyar que sempre es pot trobar un camí i ho faran de la millor manera que entenen les joguines: jugant!

(Joc Gran)

Les joguines bones parlen entre elles i arriben a la solució

Aquestes aconsegueixen fer fugir en Sith. Aquest veu l'ombra del T-Rex, que és enorme i amb veu amenaçadora li diu que fugi i que no torni fins que aprengui a tractar bé les joguines.

Marxa corrents sense saber que és només una joguina.

Celebren tots l'arribada del Woody i ballen tots amb els nens el "No rompas más".

Joc Presentació

El senyor i la senyora Potatoe són els últims a unir-se amb la resta dels seus amics (les joguines). Estan molt nerviosos perquè els falten algunes peces i d'aquesta manera no s'hi poden pas presentar, quina vergonya!

A tot això apareix un **ocellot** que ha vist les peces dels protagonistes des de l'aire i els hi ofereix a les patates la seva ajuda a canvi d'alguns favors.

1a prova.

El seu problema és que no pot desenredar els seus auriculars, els demana que l'ensenyin: Els escoltes hauran de jugar tots junts al nus humà

2a prova.

El seu problema és que te set i els demana als escoltes que l'ensenyin a fer una tassa per poder beure.

Han de jugar tots junts al joc de les tasses

3a prova.

El seu problema és que va de festa i no està prou animat

Els escoltes faran un furor musical

4a prova.

Ja amb totes les peces marxa l'**ocellot**, apareixen totes les **joguines bones**.

Per començar la trobada els expliquen que ser joguina és molt divertit sempre que no et trobis a un nen dolent que no et tracti bé.

Els hi diuen als escoltes que si volen estar amb ells durant el cap de setmana han d'aprendre a no ser atrapats pels nens i joguines dolentes.

Els proposen entrenar-se amb elles amb un joc que solen jugar elles per entrenar, juguem a l'aranya contra les joguines

Personatges:

- Sr Potatoe
- Sra Potatoe
- Ocell
- Joguines bones

Material:

- 3 Parts pels Potatoes
- Llista de Paraules pel furor musical

Paper de la resta de pioners i monitors

Ajudar a mobilitzar nens i a portar els jocs

Joc de nit

Al migdia els nens ja han vist que segrestaven el Woody i saben el que han de fer. Durant el joc de nit faran un intent de trobar al Woody per ells mateixos entrant al territori del Sith.

Resulta que en aquest lloc on sospiten que estan retenint en Woody hi ha un munt de joguines dolentes i pertorbades pels maltractes que en Sith els ha fet.

Dividirem els escoltes en grups de 5-6 mesclats, Han de ser grups petits perquè el Sith no s'ha d'adonar de res.

Per començar algunes joguines en clar mal estat (joguines torturades pel Sith que han pogut escapar) explicaran algunes històries de por de les coses que han vist dins del territori del Sith per anar fent ambient.

De mica en mica els grups aniran entrant al tunel per buscar en Woody, la resta seguiran reunits amb els torturats escoltant les seves històries.

Un cop al final els escoltes no trobaran res i s'aniran reunint al final, quan l'últim dels grups hagi passat per buscar el Woody algunes joguines que seran les últimes en passar diran que han trobat alguna cosa i tots junts aniran a mirar-ho.

El que trobaran serà un ninot simulant en Woody amb una nota del Sith rient-se d'ells. Els convoca el següent matí si volen recuperar el Woody.

Personatges:

- 2 - 3 Joguines bones
- 2 - 3 Joguines torturades cuentacuentos
- Joguines dolentes pel tunel

Material:

- Pintures cara
- Algunes teles per disfressar els torturats
- Coses Varies pel túnel del terror

Paper de la resta de pioners i monitors

Ajudar a mobilitzar nens i a portar els grups

Joc Matí

Durant el matí del 2n dia totes les branques participaran en el rescat del Woody mitjançant un joc gran. Es dividiran en 6 grups i hauran de fer un recorregut per les diverses proves (12) que els pioners i caravel·les plantejen per tal de poder guanyar monedes.

Amb les monedes que guanyin hauran d'anar al control central per tal de canviar-les per fitxes avançar en el camí per trobar el Woody o per lo contrari per molestar als altres grups tapant els diferents camins que tinguin ja fets. Un cop hagin gastat totes les monedes tornaran a les proves on no han participat per continuar el procés.

Els grups entre ells es podran desafiar (mitjançant els castors ja que triaran el joc i seran els que s'encarreguin de tocar a algú de l'altre grup per desafiar-lo) per tal de guanyar un número pactat de monedes (podran jugar a les pinces, guix, lluita de fulards, dam dam dush, pedra paper tisora gegant o llangardaixos); a la vegada també hi hauran uns quants pioners i caravel·les que s'encarregaran de perseguir als diferents grups per tal de pendre'ls-hi totes les monedes.

Guanyarà aquell que completi abans el seu recorregut i trobi al Woody i donarà pas al C.I.

Proves

- Maicena/sugus

La típica prova del buscar les lllaminadures entre un cubell de farina/maicena. Depenent del número que en trobin guanyaran més puntuació o menys.

- La fotografia

Sortirà un voluntari que haurà de memoritzar la posició/roba/postura dels seus companys. Un cop fet és girarà i els participants de la fotografia hauran d'intercanviar-se (roba, postura, etc) per tal que el fotògraf hagi de trobar les diferències i tornar a deixar la fotografia tal i com estava abans.

- Passar la corda per tot el grup

Es donarà una corda de pita la qual entre tots els membres del grup se l'hauran de passar entre dins de la roba fins donar una volta sencera.

- Vestir a algú amb totes les capes possibles

Com bé diu el títol és farà vestir a algun voluntari amb les màximes capes de roba possible. Com més capes més puntuació.

- Flip Challenges

El joc de girar la botella mig plena, hi hauran diferents botelles qí més aconsegueixi girar més puntuació guanyarà

- Coreografies

Es presentarà al grup un seguit de coreografies que hauran de replicar tot seguint la música, qui millor ho faci a criteri dels pioners i caravel·les guanyarà més puntuació

- Relleus "originals"

Diferents relleus amb variants

- Fer una canço amb una melodia i algunes paraules

Al grups se l'hi donarà una canço i un seguit de paraules. Amb les 2 coses haurà de crear una lletra completament nova amb la cançó assignada. Com més original més puntuació és tindrà al finalitzar la prova.

- Preguntes de geografia

Els pioners i caravel·les faran un seguit de preguntes de geografia (de més fàcils a més difícils) i els grups les hauran de contestar. A més preguntes contestades més puntuació final tindrà.

- Saltar el mur

Es lligarà una corda entre dos extrems creant així un “pont elevat” amb la funció de ser un mur imaginari; els membres del grup hauran de passar a l’altre canto per sobre de la corda amb l’ajuda de tots els membres.

- Salta fulards
- Repte del menjar

Els pioners i caravel·les desafiaran al grup a provar diferents combinacions de menjars i ells hauran d’endevinar quins ingredients porten. Quants més n’endevinin més puntuació tindran.

Personatges:

- Sith
- Woody
- Juguines bones

Material:

- Maizena
- Sugus
- Corda de pita
- Menjar diferent
- Preguntes geografia
- Canço + paraules
- Canço + coreografia
- Botelles d’aigua de diferents mesures

Paper de la resta de pioners i monitors

Ajudar a mobilitzar nens i a portar els grups

Personatges

Woody	- Draper
Sr. Potato	- Falta algú que ho faci
Sra. Potato	- Adrián
Buzz	- Pau Menta
Soldats (2)	- Carme i Mariona
T-Rex	- Pol
Barbie	- Aina
Sith	- Nacho
Pajaro	- Eli
Joguines joc de nit	