



FICHA ACTIVIDAD

Título: JUEGO DE AGUA	
Duración:	Edades:
Lugar (explanada, interior, monte...):	Tipo (gymkhana, agua, nocturno, velada...):
Materiales: 1 balde con agua (prueba 1), 1 vaso para cada chaval, material para hacer de obstáculos (conos, ...), preguntas con respuestas para el "Pasapalabra", papeletas donde haya escrito: vaso, manguera, balde y alguno que esté en blanco, 1 balde con agua (prueba 2), 1 balde sin agua (prueba 3), la camiseta de cada chaval, sillas, globos de agua, 1 balde con agua (prueba 4), balón de espuma, 1 balde con agua (prueba 5)	
Descripción: Se divide a los chavales en los 4 grupos del campamento. Hay 5 pruebas en distintos puntos de Somalo. Los grupos rotarán en un orden por todas las pruebas. Cada prueba durará 10 min. aprox. El monitor de cada prueba deberá indicar a qué prueba deben ir. PRUEBAS: Relevos de vasos: Ir con un vaso en la cabeza por medio de relevos sorteando unas dificultades y llenar al final del trayecto una botella-balde o cualquier recipiente que pueda albergar líquidos. Esto se debe a que al final de la prueba, el líquido que hayan podido albergar en el recipiente será arrojado al monitor al que le corresponda la prueba. El relevista deberá proceder a efectuar el recorrido con los ojos vendados, sus compañeros le indicarán el camino. 2. Pasapalabra: Los chavales tendrán frente a ellos al monitor de la prueba. Éste formulará la pregunta y se va mojando al chaval que no sepa la respuesta. Dependiendo de lo que conteste el chaval procederemos a: <ul style="list-style-type: none">• Acierto: se libra de ser mojado.• Fallo: le moja el monitor.• "Pasapalabra": deberá someterse a un sorteo extrayendo una papeleta de un bote. Las papeletas tendrán: Vaso, manguera, balde, o estará en blanco, con lo que el chaval se librará del castigo. 3. Escurrimiento de camiseta: Esta prueba consistirá en llenar el mítico balde procediendo al ya típico escurrimiento de camiseta, una vez concluido el tiempo reglamentario, el grupo procederá a vaciar el balde sobre el monitor, mala suerte al que le toque estar en esta prueba, se va a llevar la gran calada. 4. Duelo de pistolas de agua: El participante escogerá un número que se corresponde a una pistola de agua, la cual podrá tener o no agua. Una vez tenga la pistola se batirá en duelo con un oponente al estilo del oeste.	

5. La bomba:

Se trata de jugar a la bomba con un balón de espuma empapado en agua.

Como excusa para empezar la guerra de agua los monitores nos colocaremos alrededor del chafariz dando vueltas como si fuésemos patitos de feria. Los chavales nos tirarán globos con el fin de mojarlos. Nosotros también podemos mojarles con el agua del chafariz.

PASAPALABRA:

- A lugar donde se guarda la ropa: ARMARIO
- B bebida refrescante que se prepara batiendo un líquido: BATIDO
- C que no sigue la dirección recta : CURVA
- D cubo que tiene puntos en todos los lados: DADO
- E astro: ESTRELLA
- F aumento de la temperatura normal del cuerpo: FIEBRE
- G partícula desprendida de un líquido: GOTA
- H lo que ponen las gallinas: HUEVOS
- I por ... te quiero Andrés: INTERES
- J de poca edad. JOVEN
- K medida internacional de masa: KILOGRAMOS
- L especie de lagarto pequeño: LAGARTIGA
- M cuevecilla donde habitan algunos animales: MADRIGERA
- N sinónimo de rueda: NEUMÁTICO
- Ñ (contiene) animal arácnido: ARAÑA
- O gas insípido, incoloro e inodoro, indispensable para la vida: OXÍGENO
- P cuerpo que oscila suspendido de un punto fijo: PENDULO
- Q comida preferida de los ratones: QUESO
- R extraño: RARO
- S resultado de saltar: SALTO
- T rifa de objetos: TOMBOLA
- U fruto de la vid: UVA
- V cilindro de cera que se enciende para alumbrar: VELA
- W personaje que viste con gorro y camisa de rayas: WALLY
- X (contiene) prueba para medir los conocimientos: EXAMEN
- Y (contiene) personaje que hace reír: PAYASO
- Z zapato abierto por detrás: ZUECO

Observaciones: