| **Nom de l’activitat** | | | | Supervivencia | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Tanda** | todas | | | |  | **Dia i hora** | | | Miércoles tarde/noche inicio a las 16:30 | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Responsable** | | | Blanca MdX  María Farga  Santi Alegre  Alejandro Canals  Juan Ribas | | | | | | | **Valor** | Honestidad |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Objectius** | |  | | | | | | | | | |
| Que los niños aprendan a valorar las cosas que tienen, cosas que damos por hechas como es la comida | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Descripció** | | Migdiada en la sombra. Gritos del partido de futbol a lo lejos. Ya casi es la hora de cants y los niños más previsores ya tienen su librito preparado. Sin embargo algo no va bien. Quizá los pajaros cantan más bajo hoy o hay un ruido de una furgoneta a lo lejos. Es LA TARDE DE SUPERVIVENCIA y los niños todavia no lo saben.  La furgo cruza el rio muy rapido y aparca en medio del campamento. Sale Canela rápido preguntando por Cayo y al encontrarle le susurra algo al oido. Cayo hace sonar el silbato de alarma. Los niños saben lo que hay que hacer porque se lo explicaron el primer dia de campamento. *En caso de emergencia, sonaran pitidos largos y continuados. Todo el mundo deberá hacer una formación de lineas rectas por tandas en el campo central.*  -Cayo: Nos acaban de comunicar que:  Va a venir un guardia forestal y no tenemos permiso para estar en el campamento | | | | | | | | | |
| La actividad empezará a las 16:30, no habrá hora de cants y se pitará creando un “estado de alarma” el cual Cayo ya habrá explicado antes que en caso de alarma se pitarán pitidos largos y que todo el mundo tiene que ir a formación. En esta formación les explicaremos que por … tenemos que abandonar el campamento y que tienen que coger solo lo necesario (1 muda, una mochila pequeña, saco, márfega y linterna). Calculamos 1h máximo desde que pitan hasta que salen con todo por equipos.    Una vez tengan todo lo necesario se reunirán por tandas y se dividirán en 3, excepto seniors que al ser pocos se dividiran en 2. Mitjans1, Mitjans2, Mitjans 3, Grans1, Grans2, Grans 3, Juniors1, Juniors2, Juniors3, Seniors1 y Seniors2. 11 grupos en total.  A cada equipo se le enviará a un campo diferente para realizar la prueba que le toque :Equipo 1 al campo 1, equipo 2 al campo 2,... (Los campos están numerados en una foto adjuntada). Al llegar al campo se encontraran con un equipo de mestres que “habran reclamado como suyo ese campo” pero que estan dispuestos a competir para ver quien se queda con el campo.  Los mestres siempre ganaran y les enviarán al siguiente prado para realizar la próxima prueba pero por el camino les iran dando algo de comida o un objeto como compensación. Calculamos que la prueba durara 15 min y entre un prado y otro hay 10 min máximo).  Finalmente en el último campo, los mestres cederan sus sitio para que se queden a dormir allí.  Da igual que no hayan hecho todas las pruebas.    **PRUEBAS:**  **Prueba 1: FABRICAR GEL DESINFECTANTE**  66% alcohol de farmacia, 33% gel de aloe vera y han de ir a buscar plantas aromaticas que triturar (Lavanda, romero, menta,..).  **Prueba 2:** **CAMUFLAJE**  Material necesario: marfega enrollada y foulard para taparse los ojos. Se trata de intentar dar con la esterilla a los demás de tu equipo sin ver nada. Si te dan con la esterilla quedas eliminado.    Para que no sea una batalla campal sin más que acabe en 3 mins podéis poner en el suelo como una pista americana para que tengan que andar con cuidado levantando los pies para no tropezar con los hilos y así no van solo a zurrarse.  **Prueba 3: HIDRATACIÓN**  típico juego de relevos con agua (que al final haya una palangana o una botella y que la tengan que llenar lo máximo posible.  Poned algún inconveniente como: explicar un chiste o decir un trabalenguas con la boca llena de agua y luego ir a dejarla al barreño. (Poned la lista de chistes/trabalenguas)  **Prueba 4: ORIENTACIÓN/DESPLAZAMIENTO**  el equipo debe crear un código secreto porque uno de ellos se tendrá que tapar los ojos para llegar al final del recorrido donde habrá una serie de obstáculos y no podrán utilizar direcciones como: delante, detrás, arriba, abajo…    **Prueba 5: ACERTIJOS**  Prueba de acertijos relacionados con la supervivencia   * CABEZA FUERA DEL AGUA: estás atrapado en una habitación completamente cerrada y empieza a llenarse de agua, iras a todas partes y no ves ninguna salida y tampoco ves como puedes parar el agua. El nivel del agua va subiendo y se llenará por completo en 2 minutos (no te da tiempo a pedir ayuda porque sabes que la ayuda tardará en llegar 5 minutos y no puedes aguantar sin respirat 3 minutos) Tienes una cañita, un cubo y una cuerda. Uno de estos 3 elementos de puede salvar la vida, cual crees que es?   (RESPUESTA CORRECTA: EL CUBO TE DARÁ TIEMPO EXTRA, DALE LA VUELTA Y PONTELO EN LA CABEZA PARA CONSEGUIR UNA BURBUJA DE AIRE Y TENER MÁS TIEMPO HASTA QUE LLEGUE LA AYUDA)   * UN PARACAIDAS DEFECTUOSO: Decides saltar en paracaídas con tus amigos para celebrar que no te has ahogado ;). Estás cayendo y… mala suerte! Tu paracaídas no se abre… ESTÁS CAYENDO EN PICADO. Como sales de este aprieto?   a) Te enrollas como una bola para proteger tus órganos internos y tu cabeza del imacto?  b) Pones tu fe en el paracaídas de reserva  c) Intentas encontrar a otro paracaidista para juntarte a él?  Enrollarte como una bola puede minimizar el daño pero quizás no, respecto aferrarse a otro paracaidista le matarías a él también así que el paracaídas de rescate es la única opción que garantiza salvar tu vida   * GARRAS DE LA MUERTE: Vas a hacer una excursión y a acampar y vas distraído pensando en tus cosas… tanto que no te das cuenta de que tienes un oso enorme delante. Que haces?   a) Te quedas parado como una estatua  b) Te haces el muerto  c) Intentas hacerte amigo del oso  Ni quedarte parado como una estatua ni hacerte amigo del oso te salvará la vida… la mejor opción es hacerte el muerto con las rodillas dobladas y tus manos protegiendo tu cuello.   * VENENO MORTAL: Sales a pasar el día a la naturaleza, te vas de excursión y te muerde una serpiente venenosa. La mordida está en la parte inferior de tu pierna y no hay nadie cerca para ayudarte. Que haces?   a) Intentas succionar con tu boca el veneno (si eres suficientemente flexible y llegas)  b) Te sientas y te aplicas un torniquete/venda a la pierna mordida  c) Limpiar la mordida con agua limpia y ponerle un vendaje  Tienes que decidir rápido porque si no encuentras una solución el veneno te matará. La opciñon de succionar el veneno no es muy aconsejable porque podría pasar a tu torrente sanguíneo si tienes algún corte en la boca o en alguna encía, no quieres tener veneno en tu boca, limpiar la herida no sirve de nada porque no detendrá el veneno que ya está en tu pierna. Tu única opción es sentarte y mantenerte calmado para evitar que tu sangre bombee y aplicar un torniquete para bloquear que el veneno llegue al resto de tu cuerpo.   * ROMPECABEZAS DEL PROFESOR MALVADO: El profesor malvado te secuestra per te da una única oportunidad para escapar. Te lleva frente a tres puertas (dos llevan a la libertad pero otra lleva a la muerte) Solo puedes hacer una pregunta de si o no antes de tomar la decisión (si le haces una pregunta sobre una de las puertas que llevan a la libertad, el profesor dirá la respuesta correcta. SI preguntas sobre la puerta de la muerte, el profesor puede mentir) Entonces…. Que pregunta le haces al profesor?   La pregunta que deberías hacerle es: señalando la puerta A y preguntándole si la puerta B lleva a la libertad. Si dice que si, coge la puerta B y si dice que no sal por la puerta C.  **Prueba 6: PRECISIÓN**  Un plato lleno de harina/ algo que ensucie y se lo tienen que pasar de un plato a otro por encima de la cabeza de uno a otro hasta llegar al final que el último jugador se lo tiene que tirar encima.  JAJAJAJA muy buena!!  **Prueba 7: PROTECCIÓN/REFUGIO**  deben hacer un agujero homdo para esconder a un miembro del equipo el que mejor lo haga gana.  Esta es demasiado típica! Intentemos innovar (se me ocurre por ejemplo que hagan un agujero hondo para esconder a uno del grupo el que menos parte se vea mejor)  **Prueba 8: MORSE**  Nos colocaremos como para hacer relevos. Al final de todo pondremos un mensaje escrito en morse. Habrá una persona encargada de ir hasta ese punto a leer el mensaje y comunicarlo al resto del equipo, que tendrá la chuleta para traducir los puntos y rayas. Es una prueba de rapidez y pueden competir con los tiempos de otros equipos. ¿Cual es el problema? Esta persona no podrá hablar y solo podrá mover un dedo para transmitir el mensaje.  Esta prueba requiere ingenio porque si no piensas, la persona se cansará yendo y volviendo para memorizar cada letra. La manera inteligente de hacer esta prueba es llevarse una linterna y transmitir el mensaje desde el punto alejado. Con un solo dedo ya podrán transmitir todo el mensaje.  Mensaje: (en el annexo esta en grande)  . .-.. / .... --- -- -... .-. . / --.- ..- . / -. --- / - . -- . / .- / .-.. .- / ...- . .-. -.. .- -.. --..-- / -. --- / - .. . -. . / -. .- -.. .- / --.- ..- . / - . -- . .-. / -.. . / .-.. .- ... / -- . -. - .. .-. .- ... .-.-.  Significado:  el hombre que no teme a la verdad, no tiene nada que temer de las mentiras  **Prueba 9: Música**  Para sobrevivir es muy importante adaptarse al entorno. Saber imitar los sonidos de los animales es vital para cazar y protegerse. Van a tener que crear una orquesta que imite los ruidos y la música que hace un urogallo en diferentes situaciones. Empieza estando tranquilo, luego en posición de ataque, cuando se esta apareando,... Tendran 5 minutos para encontrar material que les sirva de instrumentos: rocas, palos, troncos,... Se valora la imaginación. Los grupos que mejor lo hagan podran ganar una guitarra o una caja de musica.  Bueníiisima!!  **Prueba 10: pesca**  ¡Dentro del río habrá escondido 10 objetos, típicos que tirabas a la piscina y tenías que cogerlos todos, pues bien, los chavales provistos de chanclas de río deberán meterse dentro del agua y buscarlos todos... problema!!!!, al meterse todos a la vez levantarán mucha arena, así que tendrán que procurar ser cuidadosos y mantener el agua los más clara posible.  Los últimos que hagan esta prueba se van a congelarr y no nos interesan los costipados este año!! Porfa pensad algo distinto para los últimos 2 grupos  **Prueba 11: Saltamontes**  El PACMA celebra su decimoquinta edición del concurso saltamontil de Bescaran. La prueba que van a odiar. Primero van a tener que cazar unos 5 saltamontes que luego se los tendran que comer. Los saltamontes se herviran en una olla por si tienen algun virus.  Diferenciaos de otros años y metedle algo más! Sopa de ortigas con saltamontes o algo por el estilo.  MAPA:     | **PRADO** | **NOMBRE ACTIVIDAD** | **PREMIO** | **EQUIPO INICIAL** | **EQUIPO FINAL** | **PRADO DORMIR** | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 1 | Precisión | Zanahorias | M1 | J2 | 2  JUNIORS | | 2 | Orientación | Manzanas | M2 | J3 | | 3 | Camuflaje | Pan | M3 | S1 | 3  SENIORS | | 4 | Morse | Chocolate | J1 | S2 | | 5 | Música | Guitarras/Cajas | J2 | G1 | 6  GRANS | | 6 | Saltamontes | Fuet | J3 | G2 | | 7 | Hidratación | Naranjas | S1 | G3 | | 8 | Acertijos | Cebollas | S2 | M1 | 9 MITJANS | | 9 | Pesca | Galletas | G1 | M2 | | 10 | Refugio | Latas de atun | G2 | M3 | | 11 | Fabricar gel desinfectante | Gel desinfectante | G3 | J1 | 2 JUNIORS |   Como veis en la tabla, al menos un grupo de cada tanda pasara por cada prueba. Los mestres que lleven la actividad tendran que racionar la comida para que al menos uno de los grupos de cada tanda se lleven el premio. Excepcionalmente en la prueba de los saltamontes daremos siempre fuet que sino nos mataran.  Perfecto TODO!! Os ha quedado un buen actividote!! Lo bueno se hace esperar supongo...CABRONES  En cuanto a la pernoctación fuera del campamento me parece topp pero hagámosla más lejos que así da más sensación de estar colgados de aventura no? | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Distribució dels monitors** | | | | | | | Hay X pruebas y pondremos X joves por prueba  Como los monitores estarán ocupados llevando grupo necesitaremos respons, cuina y Mestres.  (Mestres preguntamos a ver cuantos podrían y sino contamos con seniors) | | | | |
|  | | | | | | |  | | | | |
| **Distribució dels nens** | | | | | | | De cada tanda saldrán 3 equipos | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Ambientació** | |  | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Material** | |  | | | | | | | | | |
| *A comprar* | | | | | | | | *A elaborar* | | | |
| 20 tabletas chocolate  225 naranjas  225 manzanas  8 lechugas  8 cebollas  8 manojos zanahorias  16 paquets de galletas  Una rebanada de pa de pages por niño  50 latas de atun  alcohol de farmacia  gel de aloe vera  plantas aromáticas  3kg harina  cuerda pita  objetos para meter en el río | | | | | | | | márfegas (las pediremos en el momento)  cantimploras con agua (prueba de hidratación)  2 palanganas  obstaculos (prueba de obstaculos)  Immprimir lista de acertijos  Imprimir 2 copias del codigo morse (Y una traducción del código para quienes lleven la prueba)  olla + agua (prueba saltamontes) | | | |
|  | | | | | | | |  | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

MENSAJE

. .-.. / .... --- -- -... .-. . /

--.- ..- . / -. --- / - . -- . / .- / .-.. .- / ...- . .-. -.. .- -.. --..-- / -. --- / - .. . -. . / -. .- -.. .- / --.- ..- . / - . -- . .-. / -.. . /

.-.. .- ... /

-- . -. - .. .-. .- ... .-.-.

\*Cada guión “/” es un espacio.



