



FICHA DE ACTIVIDAD C.J.A

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Juego de barro	
ÁREA DE DESARROLLO	Sociabilidad	
RAMA	Guía	
FECHA	HORA	RESPONSABLE
	15:00	
LUGAR	DURACION	Nº PARTICIPANTES
Amplio, cerca del río	1.30 horas	Toda la Cia
MATERIALES		
- plumón permanente, una hoja y lápiz por patrulla, 1 bidón con agua por pat, un tacho por pat.		
OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD		
Que las guías sean capaces de trabajar en equipo y hacer tácticas y estrategias que permitan una buena organización, tanto de ellas como del tiempo.		
OBJETIVOS EDUCATIVOS		
<i>Prepubertad</i>	<i>Pubertad</i>	
6) Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo.	7)Ejerce su autoridad promoviendo la participación de todos.	

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Motivación: Toda comunidad en formación necesita de elementos básicos para sobrevivir en un lugar alejado e inhabitado. Cada comunidad posee uno de estos objetos, sin embargo necesita de los otros 3.

Descripción de la Actividad: Se juega por patrulla. Cada patrulla tendrá un objeto el cual no conocerán, sino que tendrán pistas de él, estas estarán escritas en una parte del cuerpo, la que puede ser: guata, espalda o pierna. Cada guía se tapaná la mayor parte del cuerpo con barro para así esconder su pista y además despistar a las demás patrullas sobre el lugar donde está la pista escrita. Las patrullas jugarán para acceder a la mayor cantidad de pistas y así poder buscar la mayor cantidad de objetos que cumplan con esas características. Para ello deberás jugar con alguien de otra patrulla

A "pérdida de equilibrio" (fuerza agarrando una mana y pies inmóviles). La que gane podrá acceder a limpiar (con agua) a la guía que perdió en una parte del cuerpo que elija.

- Si no le achunta al lugar de la pista, puede seguir jugando con otra guía con el mismo objetivo, la guía que fue limpiada, No podrá volver a taparse con barro ese lugar (a no ser que sea el lugar donde esta tapada la pista).

- Si la guía accede a la pista, podrá anotarla y seguir jugando para obtener más pistas.

- Para lo anterior, habrá una encargada por patrulla que llevará la cuenta de las pistas encontradas por la patrulla y a quien pertenece la pista.

La guía a quien se le descubrió la pista, sólo podrá taparse ese lugar para seguir jugando.

Los objetos con sus pistas son:

- 1) *Bidón:* agua, jugo, tapa, litros, mango.
- 2) *Cuchara de palo:* sopa, madera, revolver, cocinar, olla.
- 3) *Linterna:* luz, noche, liviano, chico, pilas.
- 4) *Confort:* letrina, limpieza, moscas, blanco, olor.

- Al cabo de 50 min. (aprox) de juego, cada patrulla tendrá 25 min. Para juntar todas sus pistas, pensar de que objeto podría tratarse e ir a buscarlo.

Finalización de la actividad: Gana la patrulla que traiga más objetos que correspondan a las descripciones de las pistas. Se dará puntaje adicional a la pat. que traiga el objeto exacto al cual iban dirigidas las pistas. Como premio, además del puntaje, las guías tendrán tiempo de baño entretenido .