

HERIDOS

Los grupos se podrían hacer en función del número total de niños.

Se explicaría que tienen que imaginarse que van caminando por una montaña todos juntos.

Uno del equipo hace de herido (se le rompe una pierna) y no puede caminar, el resto del equipo tiene que pensar la forma de transportarlo (hasta una línea de meta o algo parecido), pero tienen que realizar el transporte todos juntos, que todos colaboren.

Para complicarlo un poco más, el herido (mientras es transportado) podría lanzar una pelota a uno de otro equipo y si consigue dar a alguien, éste se convierte en un herido, de manera que en cada grupo cada vez haya más heridos que necesitan ser transportados y cada vez menos que puedan caminar. Pero si no consigue darle a nadie, el equipo del herido que ha lanzado la pelota, tiene que transportar al enfermo hasta donde haya caído la pelota (de manera que se alejarían de su posición y luego tendrían que volver a la posición que tenían antes de lanzar la pelota e intentar proseguir hasta la línea de meta).

Ganaría el equipo que consigue llegar a la meta, no importa el número de heridos que tenga, porque el hecho de llegar implica que se han organizado bien.

He pensado también que cada x minutos suene un silbato o algo parecido, para que, al escucharlo, uno de los que están heridos de ese equipo dejaría de estarlo y ya podría caminar y ayudar a transportar al resto. El objetivo de esto, sería que ningún grupo quede descalificado porque todos los miembros estén heridos. Otra opción sería que cada monitor estuviese pendiente de un grupo, de manera que siempre queden como mínimo dos miembros de éste que no estén heridos para que puedan transportar al resto. El orden de “liberarlos” sería en función de los que más tiempo lleven heridos.

Materiales:

-Pelota.

- Silbato o algo parecido (no es necesario si hay un monitor pendiente de cada grupo)

