

PROGRAMACIÓ ACTIVITAT

ACTIVITAT: Els colonitzadors de Camp Llong

TIPUS: Gimcana

DATA: 26 de juliol. O quan es vulgui.

RESPONSABLE: Equip de monitors i monitores d'isards

LLOC: A Camp Llong!!! O a qualsevol espai de muntanya, o illa, que disposi de tot el necessari.

GRUP: CONJUNTA

NÚMERO:

OBJECTIUS:

Desenvolupar la capacitat d'estratègia.

Fer pinya amb l'equip i engrescar-se.

Jugar tots junts i passar-s'ho bé.

Gaudir del joc, més que de la competició entre grups.

Relacionar-se amb nens/es de totes les edats.

MATERIAL:

Joc "Los colonos de catan" (taulell - hexàgons, mars i números- i fitxes dels 4 colors).

Fotocòpies de cartes de matèria i de desenvolupament, dels camps, costos de construcció...
(està indicat amb detall abans dels originals)

Cartolinetes de colors per marcar grups: 12 de cada color. I un imperdible per cada nen/a.

Tampó de l'esplai. Foulards.

Material de les proves.

Disfresses de fada molsosa i settler.

HORARI:

Matí o tarda

PREVISIONS:

Mínim de jugadors: 4 equips de 12 = 48! Mínim de monitors: 6

Cal una bona preparació i una explicació curta i senzilla. Proves ràpides.

GIMCANA: Explicació del joc!

4 equips de 12: equilibrats d'edats.

6-7 monis: 1-2 al taulell i 5 de proves (cada un/a en un lloc fix i concret)

Taulell:



El taulell al inici del joc tindrà aquesta pinta. És la illa de Camp Llong, formada per 19 camps rodejats de mar. Cada equip tindrà un color i l'objectiu és colonitzar la illa.

En aquesta illa hi ha un desert i cinc tipus diferents de camps. Cada un d'ells produeix una matèria primera diferent: (el desert no produeix res)

- bosc: troncs, fusta
- prats de pastura: ovelles, llana
- prats de conreu: cereals, espigues de blat
- roca: minerals
- argila: maons

Cada equip comença el joc amb 2 pobles i dues carreteres. Cada poble val un punt.

Per aconseguir més punts cal construir més carreteres i pobles. També caldrà transformar els pobles en ciutats. Cada ciutat val dos punts. Però per construir calen matèries primeres.

Com s'aconsegueixen les matèries primeres? Molt senzill, passant proves.

Hi haurà un monitor al *bosc*, una als prats de pastura, un als prats de conreu, una a la roca i un al camí (argila). Per aconseguir fusta, per exemple, cal anar al monitor del *bosc* i passar una prova amb èxit. Llavors, es rebrà una carta de *bosc*.

Ara bé, per poder passar la prova cal tenir un poble que limiti amb un camp de *bosc*. Si és així, l'equip tindrà una còpia de cartolina del camp del taulell amb el que limita el seu poble.

Per exemple, en la figura del taulell veiem que, al inici del joc, tots els equips tenen un poble al costat d'un camp de *bosc*. Per tant tots tindran una còpia d'un camp de *bosc* (l'equip blau en tindrà 2) amb la que podran anar a passar la prova al monitor del *bosc* (només ensenyant-la).

Però els camps són diferents els uns dels altres pels números que tenen a sobre. Aquests indiquen el nombre exacte de persones que han de passar la prova. Així, l'equip taronja només necessita 3 persones per passar una prova al *bosc*, gràcies al poble marcat amb una B, mentre que l'equip vermell en necessita 11, doncs el seu poble, marcat amb la C, limita amb el camp de *bosc* que té el número 11. El blanc en necessitarà 6 (D), i el blau 5 o 6, doncs té dos camps de *bosc*.

Tothom té accés al *bosc*, però no tots els equips tenen accés a totes les matèries primeres, i algunes costen molt d'aconseguir. I per seguir construint es necessiten combinacions concretes de matèries, com indica la taula de costos de construcció.



Per aquest motiu, es fa necessari negociar amb la resta d'equips. Cada equip es pot repartir els camps i les cartes de matèria que vagin adquirint, com vulguin. I els membres dels diferents equips poden negociar amb aquestes cartes, per tal d'aconseguir les que necessitin.

Es pot construir un nou poblat en qualsevol cruïlla de camins que estigui lliure, sempre que una de les carreteres de l'equip hi porti, i que el poble més proper estigui, com a mínim, a dues cruïlles de distància.

La situació al inici de la partida és la que es veu a la figura del taulell, ja comentada. A cada equip se li dona una còpia dels camps amb els que limiten els seus pobles i una carta de matèria primera dels camps que limiten amb el poble que està marcat amb una estrella blanca. Per tant, cada equip comença amb tres cartes de matèria primera.

Regles del joc:

L'objectiu del joc és tenir el màxim de punts possibles quan aquest acabi. Al principi tothom té 2p.

Per construir cal anar al taulell, per aconseguir cartes, a la resta de monitors, i per negociar només cal trobar-se amb algú de qualsevol altre equip, mentre no estiguin passant proves, i mentre les dues parts tinguin les cartes de matèries primeres en mà. Les cartolines de camps no es negocien.

Es poden col·locar 5 pobles com a màxim. Per poder construir més pobles, caldrà primer transformar-ne algun en ciutat. No es poden construir ciutats directament. Aquestes només poden substituir els pobles del taulell.

Les ciutats donen el doble de benefici en els camps que les rodegen:

- O bé ens donen dues cartes de matèria primera al passar la prova.
- O bé podem passar la prova amb la meitat de membres per aconseguir una carta de matèria primera (arrodonim cap amunt: la meitat de 5 és 3).

Quan construïm una ciutat se'ns marcaran les còpies dels camps que les rodegen. Es marcaran pel dors de la cartolina, amb el segell de l'esplai. Cal portar totes les cartolines alhora de construir ciutats.

Quan construïm un nou poble, se'ns donen les còpies de tots els camps que hi limiten, encara que ja en tinguem alguna.

Quan anem a passar una prova amb un monitor, podem passar tantes proves com fitxes de camps tinguem d'aquella matèria primera, cada una amb el nombre exacte de membres de l'equip. Per exemple, l'equip blau al principi del joc tindrà tres fitxes de camp de bosc (dues amb el 5 i una amb el 6). Si van 6 membres de l'equip al monitor de bosc, podran passar tres proves i així poder obtenir un màxim de tres cartes de bosc. Un dels 6 només participarà en una de les tres proves. Si canvien el poble que es troba entre els dos camps, per una ciutat, se'ls marcarà una fitxa de cada. Llavors, en el mateix cas (6 membres), podrien guanyar 5 cartes de bosc, si superen les tres proves.

Les carreteres només es poden construir a tocar de les carreteres, pobles o ciutats de l'equip.

- Cada equip tindrà una taula de costos de construcció. Al tendal (on hi haurà el taulell) n'hi haurà una de grossa. Per construir caldrà agafar torn a la monitora de taulell

Fins aquí, l'explicació del joc que cal fer als jugadors abans de començar..

Regles suplementàries (no s'expliquen, les coneixeran a mesura que avanci el joc):

PORTS

També es pot negociar amb el monitor del taulell, en les següents condicions:

- es poden canviar quatre cartes iguals per la que es vulgui.
- es poden canviar tres cartes iguals per la que es vulgui si tens un poble en un port 3:l.
- es poden canviar dues cartes d'una matèria en concret, per la que es vulgui si es té un poble en un port d'aquesta matèria en concret.

CARTES DE DESENVOLUPAMENT

També es poden comprar cartes de desenvolupament:

- carta de cavaller: pots anar a qualsevol grup que estigui passant una prova (cal arribar abans que acabin) i quan hagin passat la prova pots ensenyar la carta de cavaller al monitor i els guanyats de la prova, passaran a ser per tu.
- carta de monopoli: al passar una prova, en comptes de rebre una o dues cartes, es rebran tantes cartes com participants de l'equip hagin passat la prova, és a dir tantes com indiqui el nombre de la cartolina de camp. Vàlid per una única prova.
- carta de descobriment: pots demanar-li a la banca les dues cartes de matèria que vulguis.
- carta de construcció de carreteres: pots construir dos carreteres gratis.
- cartes de punt: et donen un punt gratis.

Hi haurà 13 cartes de cavaller, 5 de punt i 6 de la resta (dues de cada).

GRAN RUTA COMERCIAL

Quant tenim un camí, que linealment és una cadena de cinc camins, se'ns dona la carta de la Gran Ruta Comercial. Aquesta carta val dos punts i l'haurà de guardar sempre la persona de l'equip que l'ha adquirit. Quan algú faci un ruta més gran, haurà d'anar a buscar aquesta persona (la monitora del taulell li dirà qui és) i li demanarà.

GRAN EXÈRCIT DE CAVALLERIA

Les cartes de cavaller, un cop les utilitzem, el monitor de la prova ens les marcarà amb la seva firma. Quant tenim tres cartes de cavaller firmades, se'ns dona la carta de Gran Exèrcit de Cavalleria. Aquesta carta val dos punts i l'haurà de guardar sempre la persona de l'equip que l'ha adquirit. Quan algú tingui més cartes de cavaller firmades, anirà a buscar aquesta persona (el monitor del taulell li dirà qui és) i li demanarà.

Final del joc:

Quan sigui l'hora d'acabar, el monitor del taulell xiularà fort. Els monitors/es acabaran les proves que estan fent i es dirigiran al taulell (al tendal). Tots els equips s'han dirigir al tendal.

Allà es farà una última ronda només per a negociar i construir. Al final del joc es fa el recompte de punts, segons el taulell i segons les cartes. Només arribats a aquest moment es diu que la carta de Gran Exèrcit de Cavalleria val dos punts negatius.

Reflexió del joc:

La reflexió gira al voltant de la competitivitat i la cooperació. De com les cartes de cavaller són l'element més negatiu i pervers del joc. de com ens hem sentit quan ens han robat, etc. Per aquest motiu, per ser l'únic element del joc que no és cooperant, aquesta carta val 2 punts negatius.

Al principi del joc hem dit que l'objectiu era aconseguir el nombre màxim de punts. Però no s'ha dit a costa de què. I tampoc que qui en tingués més guanyava. El nivell de competitivitat l'haurà triat instintivament cada equip. I de fet, se'ls explica que no en cap moment hem dit que fos obligatori jugar en contra dels altres. Es poden jugar o no les cartes de cavaller. És un factor que coneixeran quan comencin a construir i no a l'explicació del joc. Ells mateixos es poden donar compte que perjudicar els altres és perjudicar les relacions amb els altres i això els pot passar factura.

Es pot jugar sense perjudicar els altres o fent-ho el mínim. Però el cas és que quan se'ns dona l'autoritat per fer-ho, acostumem a fer-ho sense pensar, encara que sapiguem que allò és terrible i desperta el nostre costat fosc. Algú ens ha dit que ho podríem fer i això és suficient, això em treu a mi de responsabilitat i de dubtes de consciència. Però és realment així?

Només per als monitors/es:

Els monis utilitzaran retoladors primers per firmar i les nenes i nens no disposaran de cap tipus de paper, ni boli, ni rotulador. L'organització del grup corre a compte seva. Se'ls deixarà tenir una taula del tendal com a centre d'operacions si volen. Però no es podrà estar al tendal sense fer res. És només per a reunions.

Les proves han de ser variades i sobretot, (molt important) proves que es puguin fer des d'equips de 2 fins equips de 12. Si la llista de proves és variada segurament n'hi haurà algunes més adequades per grups grans i d'altres per a petits. Concretament, cada monitor necessita:

blat: proves per a 2, 3, 4, 5, 6 i 9 persones.

pedra: proves per a 3, 4, 5, 6, 8 i 11 persones

maó: proves per a 1, 2, 4, 5, 8 i 10 persones

ovella: proves per a 2, 4, 5, 6, 9, 10, 12 persones

bosc: proves per a 2, 3, 5, 6 i 11 persones

Les proves han de ser curtes, ràpides. Es poden pensar un parell o tres de proves per cada número. La manera que un equip no repeteixi la mateixa prova varies vegades és aconseguir diferents cartolines de la mateixa matèria primera, construir ciutats i així canviar el número. I també que els grups que es formin dins el mateix equip vagin canviant.

Ambientació:

Torna en Settler. Aquesta vegada ve acompanyat, tot i que involuntàriament, de la Fada molsosa que no li treu un ull de sobre. Un representa la competitivitat i l'altra tot el contrari. Al final del joc, qui diu que la carta de cavalleria val 2 punts negatius és la fada molsosa. En Settler ha de marxar ràpid quan el joc s'acaba i es perd la flexió final. Tenia un dinar familiar. Tot i això se'n va content.

Moment d'explicació i realització dels equips:

Reunió a l'era. Joc per equips. 4 equips, 4 colors.

Es reparteixen cartolines de colors als joves. Si són 12, hi haurà 3 cartolines de cada color. Se'n dona una a cada un aleatòriament. S'aixequen i van cada grup amb una monitora. El mateix es fa amb isards i guineus, de tal manera que els grups quedin anivellats en quant a edat. Cada monitor marca al grup que té amb les cartolines* i els porta fins al tendal i els fa seure en una taula (o dues, però tots junts). I s'asseu amb ells. Al tendal hi haurà el taulell de joc i és on s'explicarà el funcionament.

* Tots els nens/es es posen el foulard al cap i amb la punta davant i apuntant cap al terra. A la punta del foulard, amb un imperdible, hi posarem la cartolina, de manera que el imperdible quedi amagat.

Expliquen el joc 2 monitors (el del taulell i el de la roca). La resta de l'equip monitoril (els 4 que han guiat els grups fins al tendal) escolta l'explicació i procura que les nenes escoltin.

Un cop s'ha explicat el joc i no hi hagi dubtes, cada monitor de matèries primeres (pedra, argila, fusta, ovelles i conreus) anirà el seu lloc (roca, camí, bosc, prats de la muntanya i prats de la vall respectivament). Durant aquest parell de minuts d'espera, els nens/es poden estudiar l'estratègia. També es repartiran les cartes i cartolines pertinents.

Passats dos minuts es començarà el joc i els equips podran anar a buscar els monitors per aconseguir més cartes.

Al tendal, la monitora es fixarà en l'ordre amb què els grups li vinguin. Per aquest ordre, jugaran els diferents equips. La primera vegada els dirà que poden comprar cartes de desenvolupament i negociar també amb ella.

El setè monitor:

Ajuda a la monitora del taulell. Fa de banca. Amb ell es pot negociar.

L'altra, la del taulell, no negociarà, només construirà. Les cartes de matèria que li paguin, les anirà donant a la banca. El monitor banca controla el material fotocopiat. La monitora taulell controla el material original del joc. La banca sap qui té les cartes especials (gran ruta i gran exèrcit) i porta cartes de matèries primeres als monitors i monitores que es quedin sense. La monitora del taulell posa ordre als grups quan arriben al tendal i no es separa del taulell.

Material de paper i cartolina:

Pàgines de fotocòpies:

1: cartes de matèries primeres i de cavaller: 8 còpies color – paper

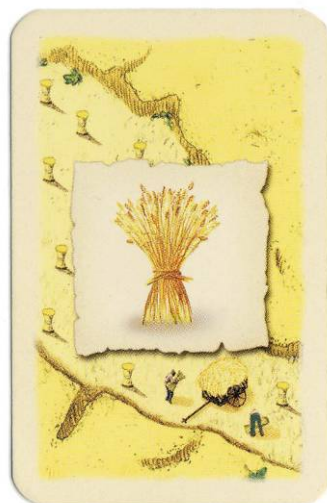
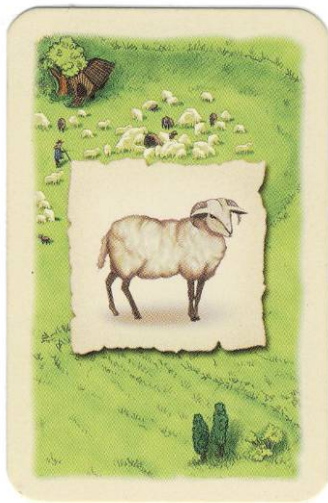
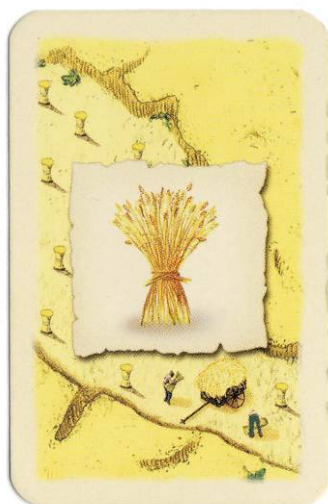
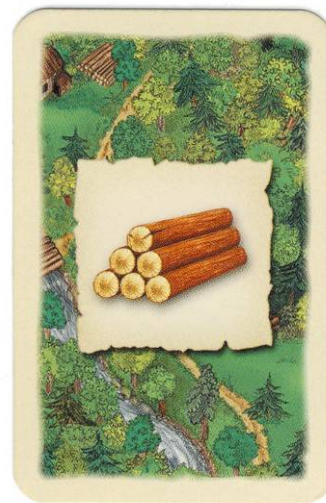
2: cartes de desenvolupament: 1 còpia color – paper

3: costos de construcció i cartes especials: 1a còpia color – cartolina

4: costos de construcció taulell: 1a còpia color – cartolina

5: taulell inici: 4 còpies color – paper

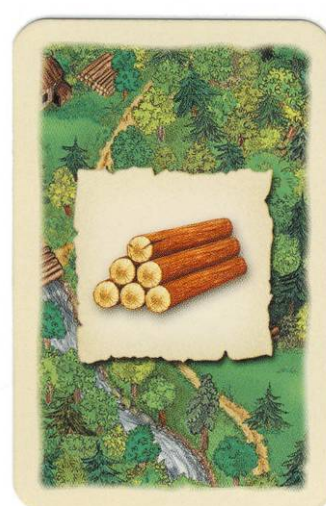
6: fitxes de camp: 3 còpies color – cartolina



Caballero



Podeu anar a qualsevol grup que estigui passant una prova. Feu veure que espereu el vostre torn. Utilitzeu aquesta carta quan acabin i us quedareu amb els seus guanys.



Progreso



Construcción de carreteras

Quan jugueu aquesta carta, podreu construir dues carreteres gratis!

Progreso



Monopolio

Quan utilitzeu aquesta carta, rebreu tantes cartes de matèria com participants passin la prova. Aquest nombre dependrà de la fitxa de camp que empreu. Valida només per a una prova.

Progreso



Descubrimiento

Demaneu al monitor/a del taulell, les dues cartes de matèries que vulgueu!

Biblioteca



1
Punto

Mercado



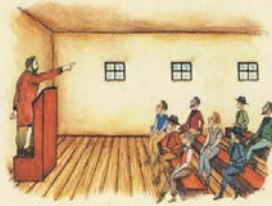
1
Punto

Ayuntamiento



1
Punto

Universidad



1
Punto

Catedral



1
Punto

Progreso



Construcción de carreteras

Quan jugueu aquesta carta, podreu construir dues carreteres gratis!

Progreso



Monopolio

Quan utilitzeu aquesta carta, rebreu tantes cartes de matèria com participants passin la prova. Aquest nombre dependrà de la fitxa de camp que empreu. Valida només per a una prova.

Progreso



Descubrimiento

Demaneu al monitor/a del taulell, les dues cartes de matèries que vulgueu!

Caballero



Podeu anar a qualsevol grup que estigui passant una prova. Feu veure que espereu el vostre torn. Utilitzeu aquesta carta quan acabin i us quedareu amb els seus guanyos.

Caballero



Podeu anar a qualsevol grup que estigui passant una prova. Feu veure que espereu el vostre torn. Utilitzeu aquesta carta quan acabin i us quedareu amb els seus guanyos.

Caballero



Podeu anar a qualsevol grup que estigui passant una prova. Feu veure que espereu el vostre torn. Utilitzeu aquesta carta quan acabin i us quedareu amb els seus guanyos.

Caballero



Podeu anar a qualsevol grup que estigui passant una prova. Feu veure que espereu el vostre torn. Utilitzeu aquesta carta quan acabin i us quedareu amb els seus guanyos.

Caballero



Podeu anar a qualsevol grup que estigui passant una prova. Feu veure que espereu el vostre torn. Utilitzeu aquesta carta quan acabin i us quedareu amb els seus guanyos.

Gran ejército de caballería 2 puntos



El primer jugador que tenga delante de él **tres cartas de caballero** boca arriba, consigue esta carta.



En cuanto que otro jugador tenga más cartas de caballero boca arriba, esta carta pasará inmediatamente a sus manos.

Gran ruta comercial 2 puntos



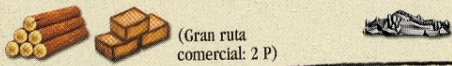
El jugador que posea primero **cinco carreteras consecutivas**, obtiene esta carta.



Si otro jugador consigue construir una ruta más larga, esta carta deberá pasar inmediatamente a sus manos.

Costes de construcción

Carretera 0 P



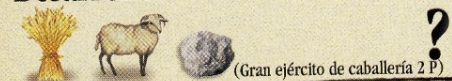
Poblado 1 P



Ciudad 2 P

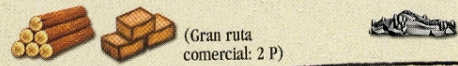


Desarrollo ? P



Costes de construcción

Carretera 0 P



Poblado 1 P



Ciudad 2 P

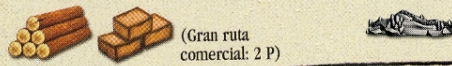


Desarrollo ? P



Costes de construcción

Carretera 0 P



Poblado 1 P



Ciudad 2 P

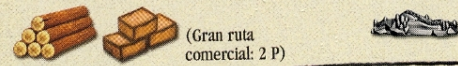


Desarrollo ? P



Costes de construcción

Carretera 0 P



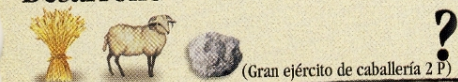
Poblado 1 P



Ciudad 2 P



Desarrollo ? P



Costes de construcción

Carretera

0 P



(Gran ruta comercial: 2 P)



Poblado

1 P



Ciudad

2 P



Desarrollo

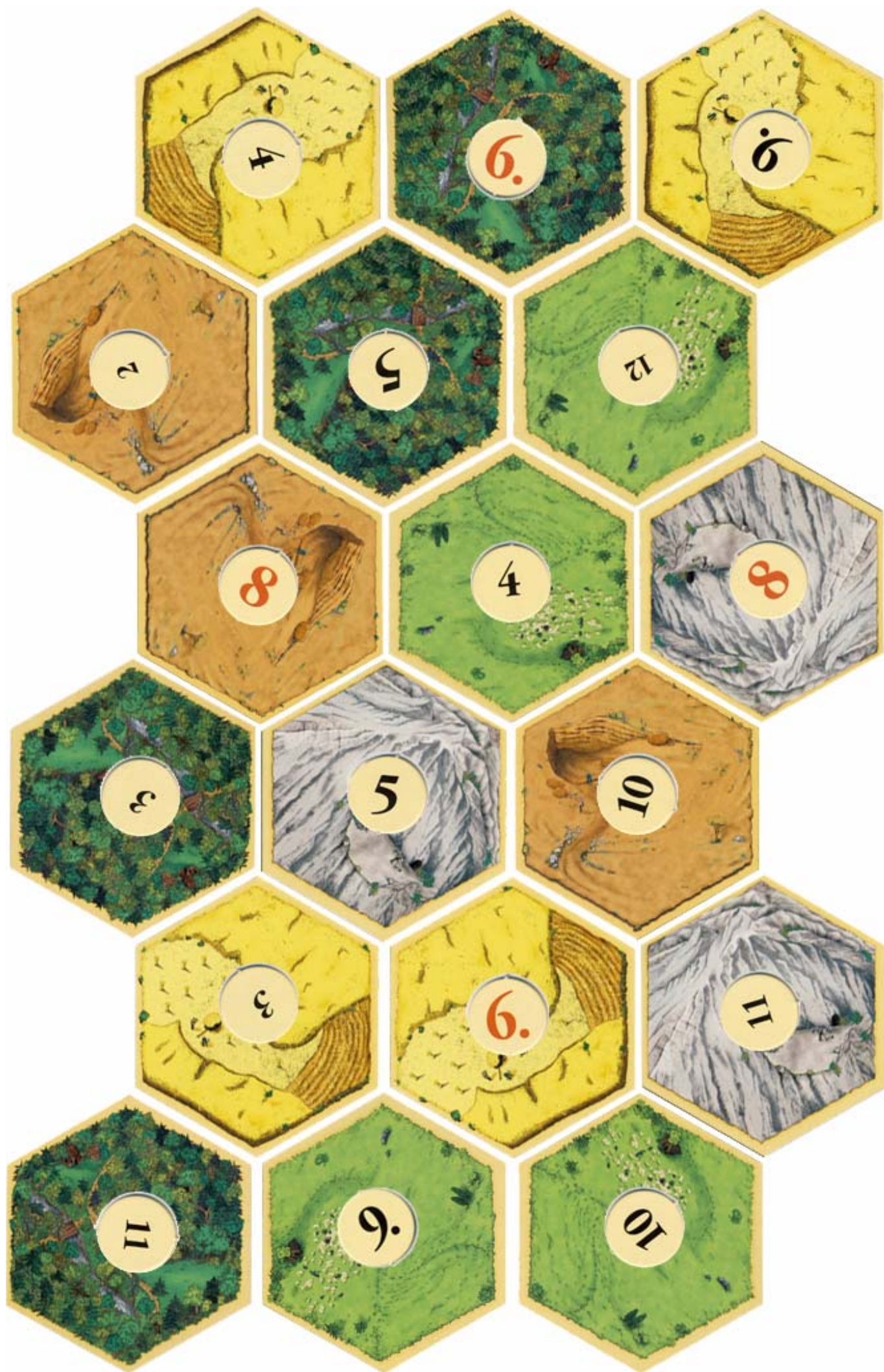
? P



(Gran ejército de caballería 2 P)

?





- bosc: proves per a 2, 3, 5, 6 i 11 persones

1. Fer una rotllana agafats de la mà i rodejar tants arbres com participants siguin. (2-11)
2. Amb retalls de diaris i revistes han d'elaborar la frase que els digui el monitor i enganxar-la en una cartolina dín-a4. La frase ha de ser llarga però amb paraules normals. Cada vegada una frase diferent. (2-5)
3. Han de muntar 2 fogueres de tipus diferents amb llenya i paper de diari, sense arribar a encendre-les. (5-11)
4. Han de fer un castell humà per tal que el més petit del grup es pugui enfilat a les branques altes dels arbres. (11)
5. Han de cavar un forat i amagar-hi una pilota de plàstic de les grans. Primer l'hauran de trobar. (2-5)
6. Han d'agafar pals i fer-se unes espases ben maques. Podran utilitzar cordill. llavors hauran d'interpretar un assalt d'homes del bosc a uns nobles caminants. (5-11)
7. Han de portar un pal més llarg que el més alt del grup. (2-3)
8. Han de fer una caseta per si algun dia vingués el tubercle ultraatòmic. (5-6)
9. Han de fer una firma amb el peu, en un paper. (2-5)
10. El monitor els dirà una vintena de paraules que traurà dels diaris i ells n'hauran de memoritzar 15 o més. (3-6)
11. Hauran d'escriure un poema a la fada molsosa. Li hauran d'anar a llegir i si li agrada, els firmarà un autògraf. (2-6)
12. Han de transportar un membre del grup a través d'un llarg recorregut. És necessari que tots ajudin i que el transportat no toqui a terra, que és irregular. (5-11)
13. En rotllana. Un comença dient una paraula qualsevol. El següent ha de dir una paraula que comenci amb la darrera síl·laba de la paraula anterior. (6-11)

material: paper de diari i revistes, una cartolina dín-a4, una pilota de plàstic mida normal, fulls en brut, bolis (5) i una base sòlida per escriure (dossier...),

- prats de pastura: proves per a 2, 4, 5, 6, 9, 10, 12 persones

1. Taronja mecànica: el monitor fa de pastor i les nenes d'ovelles. (5-6)
2. Un nen/a farà de guia. La resta es taparan els ulls. El monitor haurà fet un tancat amb cinta motul. El nen pastor ha de guiar a la resta del grup fins al tancat. No els pot tocar i s'ha d'inventar 4 paraules per substituir a esquerra, dreta, endavant i endarrere. Les ovelles hauran d'endevinar a quina direcció es refereixen les paraules. (9-12)
3. Han de fer la croqueta, és a dir, estirar-se al terra un al costat de l'altre. El d'una punta ha d'anar fins a l'altra passant per sobre dels altres. Així ho han d'anar fent tots fins que arribin al punt on indiqui el monitor. (6-12)
4. Amb diferents pales s'hauran de passar una pilota. 20 tocs o els que digui el monitor. (4-6)
5. En rotllana es van passant pilotes de diferent mida amb l'ajuda de la barbeta i el pit. Les pilotes no poden tocar a terra. (4-6)
6. Entre dos arbres es lligaran dues cintes de motul, una per sobre de l'altre. Han de realitzar un llançament de fresbee que passi entre les dues cintes. (2-4)
7. Han de fer una cadena. S'estiraran el terra, com si fessin un castell al terra, amb els peus sobre les espatlles de l'altre. Es marquen les dues puntes. Llavors han de fer una cadena de roba que superi aquesta distància. (9-12)
8. S'han de canviar peces de roba entre ells de manera que tots portin alguna peça d'algú altre. El monitor s'apuntarà qui ha passat aquesta prova, doncs han de mantenir el canvi durant el joc. (2-12)
9. Han de girar-se tota la roba del revés. El monitor s'apuntarà qui ha passat aquesta prova, doncs han de mantenir el canvi durant el joc. (2-12)
10. Posar-se melmelada o nocilla, a la cara i netejar-se els uns als altres a llepades. (5-12)
11. El monitor marcarà amb motul una rotllana al terra. Tot el grup hi ha de cabre. El monitor reduirà la rotllana i el grup haurà de manegar-s'ho per continuar cabent-hi dins. Es repetirà el procés dues vegades més. (9-12)
12. Es rodeja el grup amb cinta motul i es lliga. El monitor farà de llop. Els nens/es no poden sortir del cercle. El monitor s'amaga darrere un arbre o una roca, lluny del prat. Quan surt de l'amagatall, el grup ha de córrer fins arribar a l'altra banda del prat, sense que el llop els arribi a pillar. Aquest haurà de córrer molta més distància. (6-12)
13. Han de cridar les onomatopeies de 10 animals diferents durant 10 segons cada una. (5-10)
14. Han de fer un recorregut amb relleus, a cavallito. Es col·loquen tots els participants separats equidistantment. El primer corre fins el segon, el puja a l'esquena i van fins al tercer. El segon puja el tercer a la seva esquena i van fins al quart. El primer es queda allà. Quan arriben al quart, aquest es puja a l'esquena del tercer i van fins el cinquè i així successivament. (10-12).

material: cinta motul, pales de diferents tipus, una pilota petita i una mitjana de plàstic, fresbee, galetes, melmelada o nocilla,

- prats de conreu: proves per a 2, 3, 4, 5, 6 i 9 persones

1. Cantar "tengo un tractor amarillo". S'han d'inventar la resta de lletra (6-9 frases: 6-9)
2. El monitor amb una corda al mig d'un cercle reduït farà donar voltes a la corda per terra. Els nens per no ser fuetejats hauran de saltar. Almenys un nen haurà d'aguantar deu salts seguits.
3. Han de fer un petit trajecte amb una bossa plena de coses al cap. Ho han de fer alhora. Si una cau, tornen a començar tots. (2-3)
4. Drets, agafant-se amb els dits als cordons o velcros de la sabata, han de fer un recorregut amb relleus, que dirà el monitor. (2-4)
5. En tres minuts i unes gomes o cordills han de fer-se collarets amb coses naturals. Es puntuarà l'originalitat, l'enginy, els materials utilitzats. (2-4)
6. Entre tot el grup han de desfer un nus d'una corda en el mínim temps possible. (2-4)
7. Es tracta de posar-se una galleta al front i fer-la lliscar fins a la boca sense fer servir les mans. (2-4)
8. Només per a professionals: Passar-se una galleta amb la punta de la llengua (2-4)
9. Han d'estirar-se al terra per escriure amb els cossos les paraules que digui la moni.(5-12)
10. Amb els ulls tapats els nens hauran de posar un objecte el més a prop possible d'una línia dibuixada a terra. Abans hauran comptat les passes i s'ho hauran mirat bé. (2)
11. Relleus entre el grup per arribar a un lloc. Es pot fer que uns facin poltre i altres de pont alternativament. (6-12)
12. Han de trobar 10 tipus diferents de vegetals. (2-5)
13. Han de fer una rotllana i separar-se uns dos o tres metres els uns dels altres. Un començarà amb una pastanaga o una pilota mitjana de plàstic entre els genolls i l'haurà de portar i passar al de la seva dreta. Així cal fer tota la rotllana sense que caigui al terra. (4-6)

material: corda, una bossa amb coses a dins, cordill, galletes,

- roca: proves per a 3, 4, 5, 6, 8 i 11 persones

1. Imitar una roca durant 30 segons: no es poden moure. (8-11)
2. La monitora resta immòbil dins un cercle i els nens l'han de treure. No val oposar resistència. (3-4)
3. Fer un dibuix amb pedres. (6-11)
4. Es tracta d'omplir amb pedretes una ampolla d'aigua buida. No és permès tirar-hi sorra. Tenen 2 minuts. (5-8)
5. Se'ls donarà una foto, quadre o dibuix i l'hauran d'imitar amb el tot el que els sigui possible: postures, vestuari, localització... El material ja se'ls donarà. Es puntuarà com a més nota la màxima semblança. (5-6)
6. Han de parlar durant un minut sense parar del tema que se'ls digui. Tot el grup ha d'intervenir i no es poden parar ni un segon.
7. Han de fer una fita. Si no saben què és, que s'espavilin i preguntin. (3)
8. Han de jugar al pica-paret. Para el monitor. (5-11)
9. Tirar pedretes i encertar-les a la galleda (3-5)

material: ampolla d'aigua buida, galleda,

- argila: proves per a 1, 2, 4, 5, 8 i 10 persones

1. Fer un castell de fang amb 4 torres: caldrà que portin una mica d'aigua. (8-10)
2. Es tracta d'obeir les ordres del monitor fins que es pugui. Al final queden tots ben embolicats. (5-8)
3. Sense parlar, utilitzant només gestos, els nens s'hauran d'ordenar en files segons els mesos de naixement, els dies de naixement o altres ordenacions més o menys complicades com els números de carrer on viuen, el número del DNI (en nens més grans), l'alçada, el pes, etc... Es puntuarà la rapidesa i efectivitat i es penalitzaran els grups que parlin. (10)
4. Es tracta de creuar un tros de terreny (riu) passant per sobre de pedres, troncs o altres objectes que han de buscar. (5-10)
5. Es tracta d'embolicar completament un nen amb paper higiènic. (2-5)
6. Es tracta de buscar un sugus dins un plat ple de farina sense fer servir les mans. Es pot comptar per temps, pel número de sugus trobats, etc.(1-2)
7. Portar una pilota sobre una màrfega des d'un punt del camí a un altre (2-4, 8-10)
8. Portar sobre la màrfega, per sobre els caps, un dels jugadors, des d'un punt del camí a un altre. (5).
9. El monitor portarà paper de wàter penjant del darrere. Els jugadors li hauran d'arrencar els trossets d'un en un. Si en treuen 2 o es trenca, es torna a començar. N'han d'aconseguir 10. (5-10)
10. Cal mullar-se els genolls al riu i caminar de genolls uns metres (1-4)
- 11.

material: paper higiènic, plat, farina, sugus, màrfega, pilota

A continuació s'han afegit les peces del mar i el desert, per si no es disposa del taulell de joc. En aquest cas, s'haurien de fer les fitxes del joc manualment, per exemple amb mistos, cola, tisores i pintura de 4 colors. Caldria simplificar les formes: per fer un camí, per exemple, és suficient amb construir un rectangle sòlid amb 4 mistos. Pels pobles i ciutats: imaginació i creativitat.

