



Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Divertijuegos

Presentación:

Os presentamos una nueva animación para todo tipo de público, aunque es el público infantil y juvenil los que mejor se adaptan a este tipo de juegos.

Nuestra propuesta consta de una serie de juegos de competición a gran escala, para niñ@s de edades comprendidas entre los 8 a 16 años. (Pudiéndose adaptar a otras edades)

Los participantes se agrupan en equipos, que compiten entre si a fin de superar todos los obstáculos y dificultades que cada una de las pruebas plantean y obtener tras la superación de estas, los valiosos puntos.

Los divertijuegos es el resultado de un estudio realizado sobre la gran variedad de juegos: desde los más tradicionales y clásicos juegos populares, (En especial los juegos de habilidad e ingenio) a los más modernos y sofisticados, juegos concursos que podemos ver en numerosos programas de televisión.

El atractivo de los divertijuegos y lo que diferencia del resto es su dinamismo, colorido y el ambiente que se crea entre los participantes sanamente competitivos.

La destreza, la rapidez de reflejos el equilibrio y el ingenio convierte la competición en un constante hervidero de diversión que llevan a convertir un acontecimiento lúdico, en un espectáculo para todos los asistentes.

El juego esta presentado y dirigido por animadores profesionales que realizan a lo largo de las competiciones numerosos Sketch creando con ello un clima mas distendido y festivo.

Al participar por equipos, se consigue un ambiente de cooperación y camaradería, que ayuda a los participantes a perder el miedo al ridículo, a desarrollar el afán de superación y una mayor auto-estima, especialmente en los grandes montajes (ver mas adelante) Los chaval@s se desinhiben durante el juego desarrollando su capacidad creativa e imaginativa, y una gran satisfacción tras superar los ejercicios.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.co

Niveles:

Los divertijuegos están diseñados en varios niveles, según la complejidad del montaje a realizar dependiendo del espacio, tipo de pruebas, utilización de grandes estructuras, cantidad del personal necesario, etc.

Categorías

- A infantiles de 8 a 12 años
- B Juveniles de 12 a 16 años
- C Adultos: de 16 a 18 años
- También existe la posibilidad de montajes para adultos en salas de fiestas, discotecas, celebraciones, etc.

Participantes y jueces

Los equipos:

- a) Para la formación de equipos, se tendrá en cuenta el número de participantes, con el fin de que todos puedan participar de la manera más dinámica posible.
- b) Cada equipo deberá de rellenar una ficha "hoja de inscripción" con sus datos, para que de esta forma el coordinador/animador del equipo, sepa en todo momento el nombre de los participantes, así como el estado de puntos y otros datos que pudieran ser de utilidad para participar.
- c) Número de participantes de entre 5 y 7 por equipo.
- d) Todos los equipos tendrán el mismo número de participantes.
- e) Cada equipo estará identificado por un nombre y un color durante la duración del espectáculo-competición mediante cualquier tipo de forma identificativa (dorsales, camisetas, etc).

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

f) Composición de los equipos: los jugadores deberán ser mixtos. Cada equipo deberá elegir un capitán, que será portavoz del equipo y dirigirá al mismo.

g) Todos los miembros de cada equipo deberán obligatoriamente participar en al menos una prueba.

h) El número de equipos no podrá ser superior a 6 miembros.

Los Jueces:

Será necesario cuatro jueces/monitores, un presentador animador y un juez central.

Juez central y sus obligaciones:

1. Se encargará de emitir un resultado justo a los desacuerdos que pudieran surgir en los equipos.
2. Reunirá y supervisará todos los datos de la competición mediante las hojas de puntuación que los jueces/monitores de los equipos le irán facilitando y sus propias notas.
3. Controlará el cumplimiento de todas y cada una de las normas de juego.
4. Podrá sancionar faltas, expulsar participantes o descalificar equipos si fuera necesario, siempre mediante un acuerdo previo con los jueces/monitores de equipo.
5. Llevará y controlará la clasificación general.

Jueces/monitores:

1. Cada uno de los jueces/monitores controlará a su equipo a través de *hojas de puntuación*, anotando en ellas el miembro que participa en cada juego, puntuación obtenida tras la realización del juego, número de mangas realizadas, faltas y cualquier otra observación.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Hoja de puntuación y de inscripción:

| Hoja de puntuación | | | | | | |
|--------------------|---------------|--|--|--|--------|------------|
| Prueba | Participantes | | | | Tiempo | Puntuación |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |

| Nombre del equipo | | | | | | |
|-------------------|------|--|---------|--|--|--|
| Participantes | | | Capitán | | | |
| Nombre | Edad | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Clasificación general y sorteos:

Se confeccionará un cuadro con la clasificación general que se hará público, en el se expondrá el estado de puntuaciones general de todos los equipos participantes en los juegos, así como otras noticias que sean de interés general (expulsiones, faltas, etc)

También se expondrá el resultado de los sorteos que emparejara a los equipos a competir de forma directa.

Desempate:

En caso de empate entre dos o más equipos, se dará opción con otro juego a desempatar.

Ganadores y ceremonia final:

Al final de la gymkhana se realizará una ceremonia y espectáculo para proclamar al equipo vencedor y se les hará entrega simbólica de medallas de oro, plata y bronce.

La seguridad de los juegos:

La seguridad de los participantes primara en todos los juegos, estará controlada por los jueces/monitores especializados y por los sistemas de seguridad diseñados y adaptados a cada juego.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Puntuación del juego:

El reparto de puntos se realizará dependiendo del número de equipos participantes, de modo que la máxima puntuación del juego será igual al número de equipos y así sucesivamente de modo que la competición de todos los equipos esté reñida hasta el final de la misma.

Los divertijuegos están concebidos como juegos de competición a gran escala, permitiendo por ello el desarrollo de distintos sistemas de puntuación que estarán determinados por varios factores:

- Tiempo.
- Velocidad.
- Distancia.
- Puntería.
- Capacidad.
- Cantidad.
- Respuestas correctas.
- Dificultad de la prueba.

El valor de los puntos de cada juego se anunciará antes de la realización del mismo.

Clasificación de los juegos:

Dentro de estos divertijuegos tienen cabida todo tipo de juegos, desde los más infantiles y tradicionales a los más sofisticados.

Una amplia cantidad de juegos surgen de las múltiples combinaciones posibles. Tomando como punto de partida las siguientes modalidades de juegos:

| | |
|---------------------|---------------------------------|
| Juegos de palabras | Juegos de sociedad |
| Juegos de ingenio | Juegos físicos |
| Juegos de calculo | Juegos humorísticos |
| Juegos de habilidad | Juegos festivos |
| Juegos de destreza | Juegos de habilidades circenses |

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

JUEGOS y PRUEBAS

- 1- LOS AGUADORES
- 2- ATRAPA LA PLUMA
- 3- PÉNDULO LOCO
- 4- LA CEBOLLA
- 5- EL DILEMA DEL BARQUERO
- 6- AUTOBASKET

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

LOS AGUADORES

Materiales:

- Mini zancos de pié (15 centímetros).
- Recipiente para sujetar en la cabeza.
- Obstáculos (vallas pequeñas).
- Puente de red de aproximadamente 5 metros de largo.
- Estructura para la red.
- Pértigas.
- Recipientes medidores.
- Elementos de seguridad (red aleatoria, colchonetas, cable de seguridad).
- Globos de agua.

Desarrollo:

El juego consiste en almacenar la mayor cantidad de agua posible mediante la superación de diferentes pruebas de mayor o menor dificultad y utilizando un sistema de relevos.

Constará de tres partes: 1. Transportar agua dentro de un recipiente sobre la cabeza, junto al uso de mini zancos, saltando las vallas hasta llegar al puente de red. 2.

Llegado a este, otro compañero tendrá que pasar de un lado al otro del puente de red derramando la menor cantidad de agua posible, esquivando a su vez la lluvia de globos que el equipo contrario arroja para impedir que gané. 3. Al final del puente se efectuará el último relevo, que conducirá al compañero a verter el agua en el recipiente medidor.

El recorrido se realizará las veces que sean posibles dentro de un tiempo marcado.

Finalidad:

La puntuación de cada equipo, irá en función de la cantidad total del agua que se logre transportar.



Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

ATRAPA LA PLUMA

Materiales:

- Estructura acolchada pudiendo ser hinchables.
- Bungees (cuerdas elásticas) y arneses.
- Disfraces.
- Plumas de goma espuma o similar.

Desarrollo:

El juego consiste en superar la resistencia de las cuerdas elásticas llegando al otro lado de la pista, donde tendrán que alcanzar de una en una todas las plumas que le sean posibles a cada equipo mediante un sistema de relevos.

La prueba se desarrollará dentro de un tiempo limitado que irá en función del número de participantes de cada equipo.

Finalidad:

La puntuación irá en función del número de plumas obtenidas por cada equipo.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

PÉNDULO LOCO.

Materiales:

- Péndulos (pelotas acolchadas, cuerda y estructura)
- Plataforma móvil (según el espacio se diseñaran distintas estructuras móviles)

Desarrollo:

Los participantes deberán atravesar un camino inestable, esquivando los péndulos lanzados por el equipo contrario, sin salirse del carril. En caso de no terminar el recorrido dentro de dicho carril, deberá volver a empezar para recorrerlo de nuevo. Todo ello dentro del tiempo fijado.

Finalidad:

La puntuación se conseguirá según el número de componentes de cada equipo que consiga terminar el recorrido con éxito.

LA CEBOLLA:

Materiales:

- Túnel de gomas
- Baúles
- Vestuario

Desarrollo:

El juego consiste en atravesar el túnel de gomas para llegar hasta los baúles donde se conseguirá una prenda cada vez. Una vez recogida la prenda, deberá atravesar un segundo túnel de gomas y diversos obstáculos, hasta llegar a donde se halla situado un compañero al que habrá de vestir con ellas.

Una vez recogida la prenda correspondiente del baúl, un nuevo componente del equipo iniciará el recorrido en busca de su prenda para vestir a su compañero de equipo durante un tiempo determinado.

El juego será simultáneo entre varios equipos que mutuamente se estorbarán en el desarrollo del juego.

Finalidad:

La puntuación irá en función del número de prendas que se haya conseguido poner al compañero.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

EL DILEMA DEL BARQUERO:

Materiales:

- Disfraces (lobo, oveja, col y barquero)
- Barca (Simulación)

Desarrollo:

El juego consiste en atravesar el río con éxito, transportando a los distintos personajes de modo que todos lleguen sanos y salvos, dicho fin se conseguirá resolviendo el acertijo planteado.

Finalidad:

La puntuación dependerá del tiempo que cada equipo precise para resolver el enigma.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Auto cesto

Material

- Arnés
- Mástil con canasta
- Globos

Desarrollo:

El juego consiste en encestar globos, con la canasta que los participantes llevarán sobre sus cabezas, y que irán siendo lanzados por el resto de sus compañeros. Todo ello dentro del tiempo establecido.

Los globos estarán previamente rellenos de diferentes materiales (harina, agua...), dificultando así la prueba.

Finalidad:

La puntuación irá en función de los globos que cada equipo consiga encestar en el tiempo establecido.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Camareros prodigiosos (juego de desempate)

Finalidad.

El juego consiste en trasladar bandejas de un extremo a otro, a las que se les irán sumando pisos de vasos.

Finalidad:

Ganará el que consiga la torre de vasos mas alta.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Condiciones Técnicas

y

Presupuestos

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Necesidades técnicas

- Espacio dimensiones anclajes
- Sonido – Hasta 1000W a cargo de la organización del montaje
- Iluminación No incluida (al no ser necesaria habitualmente)
- No se incluye escenario

1. Infraestructuras y montajes

- Diseño y distribución del espacio
(dependiendo del lugar donde se realicen los juegos)

2~ Desarrollo de los aparatos (En estudio)

- Diseño de cada aparato y forma de montaje
- Marcador de clasificaciones

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Presupuestos

- Del personal artístico y participantes

| Personal | trabajo | B.cotización | S:S: | total |
|----------|-------------|--------------|--------|---------|
| 5 | Monitores | 764.19 | 255.62 | 1464.19 |
| 1 | Presentador | 163.76 | 54.78 | 218.54 |
| | | | | 0 |
| | | | | 0 |
| | | 927.94546 | 310.4 | 1682.73 |

Jueces material de control

| | | |
|---------------------|---|----|
| <i>Equipaciones</i> | 5 | 50 |
|---------------------|---|----|

- Equipos

| | | | |
|-------------------------------|----|--------|----------|
| <i>Vestuario</i> | 50 | 5,00€ | 250,00€ |
| <i>Juegos de protecciones</i> | 12 | 20,00€ | 240,00€ |
| | | | 490,00 € |

Del montaje

- Instalación de grandes aparatos
- Decorados
- Sonido

| | Trabajo | B.cotización | S:S: | Total |
|---|----------------|--------------|--------|-------------|
| 4 | Montadores | 524.02 | 175.28 | 699.3 |
| 1 | Tecnico sonido | 163.76 | 54.78 | 218.54 |
| | | | | 0 |
| | | 687.7754585 | 230.06 | 917.8354585 |

- Del material de juegos

• Desgloses por juegos 290

- Del transporte

• Del material 140

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

PRESUPUESTO GLOBAL DEL PROYECTO

Divertijuegos

I. ESTIMACIÓN DE GASTOS

1. Personal artístico

| | |
|------------------------------|----------------|
| Sueldos y salarios..... | 927.95 |
| Seguridad Social..... | 310 |
| Gastos de equipaciones | 50 |
| Otros gastos (detallar)..... | |
| TOTAL: | 1287.95 |

2. Personal técnico

| | |
|------------------------------|---------------|
| Sueldos y salarios..... | 687.77 |
| Seguridad Social..... | 230.06 |
| | |
| Otros gastos (detallar)..... | |
| TOTAL: | 917.83 |

3. ACTIVIDAD ARTÍSTICA

| | | |
|---|-------------|------------|
| Producción..... | | |
| Infraestructura móvil.....3758 € 10% | 3758 | 375 |
| Gastos de equipaciones y protecciones Equipos 15% | 500 | 75 |
| Gastos de juegos | 320 | 320 |
| | | |
| Transporte de la carga | | |
| Alojamiento | 140 | 140 |
| Dietas | | |
| | | |
| Cachés compañías | | |
| Otros gastos | | |
| TOTAL: | 4708 | 910 |

4. OTROS GASTOS

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

5. TOTAL GASTOS:

| |
|------------------|
| 3115.78 € |
|------------------|

El coste de la realización, montaje, desmontaje, transporte, monitores, material... Es de. 3115.78 € + IVA este precio se podrá ajustar si se realiza algún cambio en alguna de las actividades y a mayor demanda de la actividad se podrá reducir algún tipo de coste.

Proyecto realizado por Generación Cristal
Generacióncristal@hotmail.com

Alfredo Elena 29219791