

JUICIO DE CHUNKY.

Desde Badajoz se llevarán pensado tres personajes que serán los siguientes, estos tres personajes se les avisará a través de correo electrónico o WhatsApp.

1. Crockat.
2. Dante ayudante de Crockat.
3. Ayudante del Ayudante de Crockat.

Estás tres personajes serán personal del campamento, pudiendo ser: monitor/a, personal del equipo de apoyo o premonitor/a.

Los nombres de estas tres personas se llevarán escritos desde Badajoz, en una cartulina en un sobre gigante para que sea secreto, solamente pueden saber quiénes son los respectivos personajes el director de campamento.

Objetivo del Juicio de Chunky.

- Responsabilizar al niño/a/monitor/a y personal de apoyo de sus propios materiales (ropa, macutos, zapatos, bolsa de aseos,...).
- Crear un ambiente divertido y de intriga durante el campamento.

Funcionamiento:

Estos personajes revisarán el campamento todos los días, a distintas horas y por separado, cuando observen que hay material fuera de su lugar, se lo llevará dejando una nota a cambio del objeto, para cuando su dueño lo encuentre sepan que se lo ha llevado Crockat. Puede hacer dos cosas con el objeto que ha sustraído:

1. Guardarlo hasta el final del campamento.
2. Si el objeto es valioso o muy necesario, puede pedir al dueño que haga algo en público para devolverlo, como por ejemplo, contar un chiste, cantar algo, o ayudar a alguien en alguna tarea concreta, como fregar los platos, tender la ropa, cortar patatas,...

En el segundo caso, el objeto se devolverá en el comedor, cuando crea oportuno el personaje y no lo vea nadie devolviéndole para no ser pillado.

El último día se hará un juicio, donde cada acampado/a, monitor/a, premonitor/a y equipo de apoyo dirá quien cree que ha sido Chunky y sus ayudantes, el acampado que lo adivine se salva, el resto se penaliza. Si lo adivina la mayoría de acampados , solo se penaliza a Chunky y a sus ayudantes.