

ROLY POTTER

DURACIÓN: 120 minutos.

UBICACIÓN: Prado del campamento y fuera de este.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas. Por grupos previamente formados.

JUSTIFICACIÓN: Juego que les permite desarrollar cualidad de solución de problemas y de elección de roles según el desarrollo del juego.

OBJETIVO GENERAL: Aprender a trabajar por equipos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Adaptarse a las situaciones imprevistas (resiliencia).
- Tomar decisiones
- Asumir sus propios fallos sabiendo aceptarlos y compartir ideas mejores.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Durante la actividad de la tarde y el tiempo libre, el equipo del juego (Lida, Mangel, Juan, Manu y Andrea) se encargarán de esconder los huevos (Horrocrux) en las distintas zonas de juego, así como de preparar el material necesario para las distintas pruebas, disfraces (los cuales se pondrán los monitores antes de la cena, para ambientar el juego y de preparar el comedor.

DURANTE

ANEXO 1. EXPLICACIÓN DEL JUEGO

ANEXO 2. FASES DEL JUEGO

DESPUÉS

Cada monitor recogerá el material que haya quedado en su puesto y sus disfraces.

RECURSOS PERSONALES

18 monitores

- **PRUEBAS**
 - Gemelos Whisky: Jorge y Miguel
 - Dobby: Paula Martínez
 - Myrtle la llorona: Paloma
 - Señora Gorda: Marina
 - Profesora vuelo: Cabrera
 - Snape: Miguel Martínez
 - McGonagall: Adriana
- **PERSONAJES CON EQUIPO:**
 - Ginebra Whiskey: Sofia
 - Harry Potas: Manu
 - Herminia Granjera: Lidia
 - Ron con Coca-Cola: Cesar
 - Nivola Nobota: Juan
 - La Chonchang: Carla

- Draco Malformado: Mangel
- Belala la Estragna: Lucia

- **EXTRAS**

- Dumbledore: Andrea (dirige el juego)
- Voldemort : Valvi

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Folios	9		✓
Bolígrafos	9		✓
Pelota	2		✓
Cajas cartón	Muchas		✓
Comba	1		✓
Carta Hogwarts	1	✓	
Papel celofán	1 de cada: rojo, amarillo, azul y verde	✓	
Cinta de alarido	1		✓
Coca-Cola grande	2	✓	
Mentos	1 paquete	✓	
Nombres de mayores	16	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Sombrero seleccionador	1	✓	
Capas negras	12		✓
Altavoz y micrófono	1		✓
Calva	1	✓	
Spray de pelo rojo	1	✓	
Spray de pelo blanco	1	✓	
Barba blanca	1	✓	
Velas de mentira	Una caja		✓
Copa olimpiadas	1		✓
Linternas	20		✓
Balones	3 (1 de cada tamaño)		✓

Aros	30		✓
Huevos de plástico	30	✓	
Cinta delimitadora	1		✓
Barreño	1		✓
Cuaderno	1		✓
Flu Flu	1	✓	
Cuenco	1		✓
Ingredientes varios de comida	Varios		✓
Cascos de música	1		✓
Churros o raquetas	32		✓
Pañoletas	5		✓
Barreño	1		✓
Paraguas	1		✓
Plato	1		✓
Tenedor	1		✓
Conos	8		✓

ANEXO 1. EXPLICACIÓN DEL JUEGO

FASE 1. SOMBRERO SELECCIONADOR (Cena)

Durante la cena (la cual estará ambientada en Hogwarts, cabezas decapitadas, velas, música...) 8 monitores preseleccionados (prefectos) se pondrán el sombrero seleccionador el cual les designará a una de las 4 casas (**Gryffindor**, **Hufflepuff**, **Ravenclaw** y **Slytherin**) y a su vez se dirá el nombre de los niños que son del grupo de dicho prefecto.

Antes de iniciar esto, Dumbledore (Marban) sacará una carta del buzón que leerá en alto para todo el campamento con la cual, dará la bienvenida a los alumnos a Hogwarts diciendo estas palabras:

Queridos alumnos del Campamento Santa Paula:

Tenemos el placer de informarles de que disponen de una plaza en la escuela Hogwarts de Magia y Hechicería para este curso. Nos gustaría informarles a todos de la casa en la que van a estar la cual será su familia y a sus prefectos los cuales se encargaran de ustedes en este curso.

Comencemos:

Con el Ibiza uno de los encargados de la actividad hará la voz del sombrero seleccionador el cual dirá las siguientes palabras:

- **Gryffindor:**
 - Harry Pottas
 - Ron con Coca-Cola
- **Ravenclaw**
 - Herminia Granjera
 - Ginebra Whiskey
- **Hufflepuff**
 - Nivola Nobota
 - La Chochang
- **Slytherin**
 - Draco Malformado
 - Belala la Extragna

Tras realizar la división por casas, Dumbledore saca la copa de los tres magos (copa de olimpiadas) e informa de que este año se realizará el Torneo de los 3 magos en el que participarán todos en 3 juegos por la noche ya que todos sus nombres han sido seleccionados por el Cáliz de Fuego.

Harry	Belala	Herminia	Ginebra	Nivola	Chocha	Ron	Draco
Alvarito	Mar	Sandra	Paula	Jaime P.	Marcos C.	German	Gonzalo d
Lucas	Pablo	Marcos S.	Gonzalo A.	Alba	María P	Iván	Jaime B.
Esteban	Laura R.	Bruno	Mateo	Jaime	Marco	Luis P.	Sara C.
María E.	Noah	Sabrina	Joanna	Elena C.	Irene dA	Almu	Lucia P.
María C.	Daniel M.	Sara P.	Gonzalo	Javi P.	Claudia	Inés	Vera
Victoria	Joel	Daniel V.	Andrea	Irene A.	Lucía	Gabriel C.	Alberto P.
Pablo B	Jorge L.	Manuel	Yago	Alejandra	Itxiar	Sergio R.	Gabriel V.
Sara A.	Marta	Dulce	Patricia	Rodrigo	Marcos Y.	Guille R.	Assier
Claudia F.	Kevin	Aitor	Clara	Adrián	David J.	Álvaro R.	Maxi
Chema			Mateo	Sofía A.	Sofía G.	Jaime R.	Álvaro J.

FASE 2. TORNEO DE LOS 4 MAGOS (noche 20 min) 📖 Explicación + juego

Al iniciar el torneo, se ambientará con música, se explicará la división de los chavales y se dividirán por grupos de nivel y a su vez por las casas que se han dicho en la cena. Se irá cada uno a su zona de juego y arbitrarán los respectivos personajes de cada equipo.

- PEQUEÑOS.** Lumiérnagas. Campo de fútbol.
 Se dividirá el campo en 4 partes (**Gryffindor**, **Hufflepuff**, **Ravenclaw** y **Slytherin**) y se pondrán 3 linternas por cada grupo en el suelo de su zona mirando hacia arriba con el papel del color de su casa puesto hacia arriba para diferenciarlas de otros grupos (Gryffindor en rojo, Hufflepuff en amarillo, Ravenclaw en azul y Slytherin en verde). El objetivo del juego es llegar el máximo de puntos posible. Cada grupo, empieza con 0 puntos y cada vez que un equipo apague una linterna, se le sumará un punto a su equipo. Tienen que hacer una estrategia para proteger sus linternas y atacar a las linternas del otro equipo. Para proteger su base tendrán 2 linternas con las que podrán enfocar a la gente y, diciendo sus nombres, estos deberán volver a sus respectivas bases con los brazos en alto.
 El equipo ganador tendrá como recompensa 100 puntos.
- MEDIANOS.** Quidditch. Campo de baloncesto
 Se dividirán a su vez en 2 partidos distintos. **Gryffindor** vs **Slytherin** // **Hufflepuff** vs **Ravenclaw**.
 El juego consiste en hacer pasar la pelota por el aro. Para ello hay primero que hacer por lo menos 3 pases como mínimo entre los miembros del mismo equipo y así poder tirar al aro para marcar punto. Para esto, se habilitan dos porterías, delimitadas por 2 conos entre los que se encontrara el miembro del equipo encargado de sujetar el aro en alto por el que tiene que pasar la pelota que marca puntos (quaflee), este se puede mover en horizontal a la línea de conos, pero no en vertical. Para marcar punto, el lanzador se situará a una distancia mínima estipulada por los árbitros y a la que solo puede acceder 1 jugador como máximo del equipo contrario al del portero para defender.
 Cada pelota metida por el aro son 3 puntos. Todos los jugadores excepto los 2 porteros deberán ir con una raqueta o churro entre las piernas. A su vez, habrá otras 2 pelotas iguales (bludgers) una en cada equipo, que paralizará al jugador al que toquen durante 10 segundos que tiene que contar en alto. A su vez 1 miembro de cada equipo será el buscador, cuya acción será coger la snitch dorada que es un pañuelo que un miembro del equipo contrario llevará en la parte de atrás del pantalón, el que consiga la snitch dorada marca 5 puntos. Solo los 2 buscadores podrán arrebatarse la snitch entre ellos.

- Cada equipo ganador tendrá como recompensa 100 puntos.
- **MAYORES.** Sofá. Nuevo comedor.
Se unen los equipos para hacer 2 equipos entre ellos.
Gryffindor + **Ravenclaw** vs **Slytherin** + **Hufflepuff**
Separador los 2 grupos cada persona tiene que memorizar las caras de los miembros de su equipo, en un círculo todos juntos, se reparte a cada uno el nombre de otra persona del círculo que no sea el suyo propio, es secreto. El objetivo del juego es completar un sofá de 4 plazas con las personas de tu equipo. El juego empieza con 3 personas sentadas en el sillón y comienza la persona que en ese turno tiene un hueco en el sillón libre a su izquierda y así continuamente (tanto hueco del círculo como hueco del sofá). Esta persona dice un nombre, la persona a la que le ha tocado ese nombre (que no la persona real) tiene que sentarse en el sofá. La siguiente ronda la comienza la persona que tenga el hueco libre a su izquierda ya sea tanto del círculo como del sillón y así se irán averiguando los nombres de las personas. No vale repetir el nombre anterior. Con esta dinámica consigues averiguar el nombre del resto de las personas de tu equipo y así completar el sofá.
Cada equipo ganador tendrá como recompensa 100 puntos para cada casa.

FASE 3. REGRESO DE VOLDEMORT (10 min) 🎭 Teatro + Explicación

Volveremos al lugar de inicio donde se hizo la presentación del torneo para hacer entrega de la copa (**EL GANADOR DE LA COPA TENDRÁ COMO PRIVILEGIO EN LA FASE 3 SABER EL ROL DE OTRO PERSONAJE**). Esta, estará en medio de todo el mundo encima de una mesa, entonces Dumbledore hace el conteo de los puntos de las casas desde el 4º al 1º y en el momento en el que la casa ganadora toca la copa de los 4 magos se oye un estruendo con el que aparece Voldemort (Valvi) con uno de sus mortifagos (Adriana) y todos los monitores avisan de que Voldemort ha vuelto y sus Horrocrux están escondidos por el campamento. (6 Horrocrux en total)

Les dividimos por personajes y estos se los llevan a sus bases las cuales estarán en el nuevo comedor (contarán con lápiz y papel por si necesitan apuntar algo) para explicarle su objetivo, excepto Harry y Herminia los cuales se llevan a sus equipos a la parte de fuera del campamento ya que esos 2 grupos tienen otra misión.

El campamento se divide en 5 campos de búsquedas de Horrocrux ya que el tiempo se divide en 5 tiempos de búsqueda + prueba (8 min).

ROL:

Los roles se dividen en Mortifagos, los cuales se encargan de proteger todos aquellos Horrocrux que encuentren por el campo para así ayudar a Voldemort a ganar, Orden del Fénix, encargados de encontrar los Horrocrux para destruirlos y así poder matar a Voldemort y la búsqueda de Las Reliquias de la Muerte, los 2 equipos con este rol competirán entre ellos para encontrar las 3 reliquias (convirtiéndose en el Señor de la Muerte) y así posteriormente poder unirse al rol que ellos decidan para poder ganar el juego.

- Gryffindor:
 - **Harry Pottas:** Búsqueda de las reliquias de la muerte
 - **Ron con Coca-Cola:** Mortifagos 🎭 proteger los Horrocrux.
- Ravenclaw
 - **Herminia Granjera:** Búsqueda de las reliquias de la muerte
 - **Ginebra Whiskey:** Orden del Fénix 🎭 destruir los Horrocrux
- Hufflepuff
 - **Nivola Nobota:** Orden del Fénix 🎭 destruir los Horrocrux

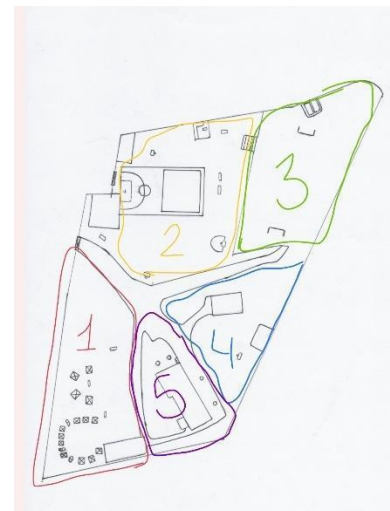
- **La Chochang:** Mortifagos ☞ proteger los Horrocrux.
- **Slytherin**
 - **Draco Malformado:** Orden del Fénix ☞ destruir los Horrocrux
 - **Belala la Extragna:** Mortifagos ☞ proteger los Horrocrux.

FASE 4. DESARROLLO DE LOS ROLES (45min) ☞ Búsqueda + Gymkhanas (ANEXO 2)

Como hemos dicho antes, los dos grupos de búsqueda de las reliquias de la muerte se situarán a las afueras del campamento, mientras que los grupos de búsqueda de Horrocrux se situarán dentro de la campa.

HORROCRUXES: su juego se divide en 5 fases de búsqueda + juego. Se anunciarán con pitidos.

- **BUSQUEDA** (3min): hay 5 zonas de búsqueda, en cada fase se buscará en una de ellas. Andrea encargada de los tiempos se encontrará en la nueva zona de búsqueda antes de que termine el tiempo de juego y será la que lo vigile. El lugar de búsqueda, se anunciará por la megafonía, pero cada personaje encargado del juego debe saber cuáles son (ANEXO 2) para así mandar también a los niños despistados.
Los Horrocrux, serán huevos de plástico al haber 6 grupos buscando habrá n-1 huevos es decir en cada zona hay 5 huevos, un grupo siempre se quedará sin huevo. CADA GRUPO SOLO PUEDE COGER UNO EN CADA ZONA DE BUSQUEDA. BUSCAN LOS PEQUEÑOS DE CADA GRUPO, el resto del equipo esperará en su base y el personaje encargado de cada grupo le dirá a qué lugar se tiene que dirigir después. DONDE SI GANAN LA PRUEBA SE QUEDAN EL HUEVO O POR EL CONTRARIO SI PIERDEN LA PRUEBA SE LO QUEDA EL MONITOR Y PIERDEN ESE HORROCRUX. En caso de que no consigan ningún huevo harán la prueba y se les dará una pequeña pista para encontrar el siguiente. CADA GRUPO CUENTA CON UNA LINTERNA PARA LA BÚSQUEDA.
- **JUEGO** (5min): hay 6 pruebas por las que van rotando (hay un juego al que no van a jugar). Hay un monitor encargado de esa clase, si los alumnos aprueban la asignatura se quedan el huevo y por tanto cumplen su objetivo (proteger el Horrocrux o destruirlo).
 - **La Señora Gorda:** ella vive dentro de un cuadro, les explica que las escaleras de Hogwarts cambian cuando les da la gana y ella no tiene claro cuando se produce esto. En su prueba la monitora establecerá un numero de segundos que ella considere y los niños deben intentar llegar a ese número con un margen de error de 2 segundos. (Tienen que conseguirlo por lo menos 2 veces para conseguir el huevo)
 - **Gemelos Whiskey:** conexión mental, se les da una categoría semántica y tienen que coincidir, en una palabra, tras esa palabra tiene que buscar otra que coincida y así 3 rondas (por lo menos tiene que conseguir 3 para conseguir el huevo)
 - **Vuelo:** salto de longitud, tiene que saltar llegando a cierta medida (Tienen que conseguirlo por lo menos 2 veces para conseguir el huevo).
 - **Myrtle la llorona:** esta se encuentra en el baño. Tienen que encestar el diario de Tom Riddle en un cuenco. Si no lo hacen se les moja con un flufu. (Tienen que conseguirlo por lo menos 3 veces para conseguir el huevo)
 - **Snape:** tiene la poción multijugos hecha y los chavales tienen que adivinar que ingredientes lleva, tiene un margen de 2 ingredientes para equivocarse.



- **McGonagall:** da clases de oclumancia, es decir clases de leer la mente. En su prueba habrá uno de los chavales con los cascos puestos con tecno de fondo, este tiene que adivinar una frase que le dirá otro del equipo (Tienen que conseguirlo por lo menos 2 veces para conseguir el huevo).

Cuando acabe cada fase (excepto en las 2 últimas) se dirá por la megafonía cuantos Horrocrux se han destruido por la Orden del Fénix y cuantos se han protegido por los Mortífagos.

RELIQUIAS DE LA MUERTE: su juego es paralelo al del resto, pero con otros tiempos, son 2 grupos, solo uno puede ganar, su objetivo es encontrar las 3 reliquias de la muerte y así convertirse en El Señor de la Muerte para poder aliarse con uno de los grupos que el propio grupo decida en el último tiempo de búsqueda de los Horrocrux (puede favorecer el objetivo del rol elegido con las 3 reliquias). El equipo que no consiga las 3 reliquias será eliminado del juego.

Su juego consiste en 3 pruebas (arbitradas por el personaje del equipo contrario) de 8 min cada una y un tiempo de robo. (Anexo 2)

- **Capa de invisibilidad:** Boggart. Se encontrarán con varios objetos random, el monitor encargado de la prueba deberá ponerle en situaciones extrañas y ellos en 5 segundos deben encontrar una utilidad random para ese objeto (una pañoleta, un barreño, un paraguas, un folio, un plato y un tenedor).
- **Varita:** se dirán palabras, hechizos, especies de animales, términos médicos o medicamentos y tienen que adivinar lo que son. (TERMINOS ASOCIADOS A LA ACTIVIDAD TRAS LA FASE 5) ****
- **Piedra de la resurrección:** duelo final entre los 2 equipos. Se dibujará un 3 en raya en el suelo al que tiene que llegar haciendo unos relevos e ir colocando las fichas de su equipo para conseguir hacer 3 en raya. Dobby aparecerá por ahí e irá poniendo distintas taras (ojos tapados, pata coja, caballito, atados de pies en parejas...) el equipo ganador conseguirá la piedra de la resurrección.
- **Robo:** este momento coincidirá con una de las fases de búsqueda + prueba de los Horrocrux, el equipo de las reliquias de la muerte que se encuentre en esta fase de su juego podrá utilizar la capa de invisibilidad ganada para poder colarse a su elección en la zona de búsqueda de Horrocrux (sin que nadie les pueda echar, ya que son invisibles) y robar todos los huevos que encuentren o en la zona de prueba y robar su huevo al equipo que en ese momento esté haciendo la prueba (sin que el monitor se pueda negar ya que son invisibles).

El Señor de la Muerte puede elegir el rol al que incluirse (eligiendo un personaje) deben estar atentos a la clasificación de objetivos (también tendrán papel y lápiz) que se van diciendo por el megáfono ya que lo lógico es que se alien con el equipo ganador. Tienen tres opciones: aliarse a los mortífagos, aliarse a la Orden del Fénix, o utilizar las reliquias para matar a Voldemort y hacerse ellos magos supremos.

Recompensas de las reliquias de la muerte (que pueden utilizar con sus aliados)

- Varita: dos linternas más en el último tiempo de búsqueda.
- Piedra de la resurrección: que uno de los monitores les dé un Horrocrux más.

El equipo que no gane en las reliquias de la muerte no juega más, solo el equipo que gana puede conseguir las ventajas de las reliquias de la muerte

FASE 5. DESTINO DE VOLDEMORT

Los equipos volverán a sus bases y allí haremos el conteo de huevos se hace en relación a los roles. Antes de anunciar el destino de Voldemort el cual estará presente se preparará una bomba de Coca-Cola y mentos la cual explotará en el momento en el que se diga el hechizo asesino (AVADA KEDABRA).

- Ganan la Orden del Fénix: Los tres personajes con este rol matan a Voldemort, (Ginebra, Nivola y Draco)
- Ganan los Mortífagos: Los tres personajes cuyo objetivo es proteger Horrocrux matan junto a Voldemort a la Orden del Fénix (Belala, Chochang y Ron)
- Si el Señor de la Muerte ha decidido no aliarse a nadie, puede utilizar su poder para destruir a Voldemort y el resto de los acampados tiene que arrodillarse ante él.

* VARITA DE SAUCO

- Augmentine (fármaco)
- Vancomicina (fármaco)
- Cruccio (hechizo)
- Apis Mellifera (especie animal)
- Dexmedetomidina (fármaco)
- Frisona (especie animal)
- Protego (hechizo)
- Tranxilium (fármaco)
- Drosophila funebris (especie animal)
- Amoeba proteus (especie animal)
- Teofilina (fármaco)
- Aguamenti (hechizo)
- Apnea (termino medico)
- Disfagia (termino medico)
- Diffindo (hechizo)
- Midazolam (fármaco)
- Octopidae (especie animal)
- Aegagrus hircus (especie animal)
- Anasarca (termino medico)
- Aneurisma (termino medico)
- Desmaius (hechizo)
- Episkey (hechizo)

ANEXO 2. FASES DEL JUEGO

RELIQUIAS DE LA MUERTE	HARRY	CAPA		ROBO		VARITA		PIEDRA		NUEVO ROL PARA EL SEÑOR DE LA MUERTE	
	HERMINIA	VARITA		CAPA		ROBO					
HORROCRUX	FASES + TIEMPO	BUSQUEDA 3 MIN	JUEGO 5 MIN	BUSQUEDA 3 MIN	JUEGO 5 MIN	BUSQUEDA 3 MIN	JUEGO 5 MIN	BUSQUEDA 3 MIN	JUEGO 5 MIN	BUSQUEDA 3 MIN	JUEGO 5 MIN
	RON	ZONA 1 TIENDAS	Weasley	ZONA 2 ANTIGUO FREGADERO Y COMEDOR	Gorda	ZONA 3 CAMPO DE FUTBOL	Vuelo	ZONA 4 PING-PONG Y CAPILLA	Dumbledore	ZONA 5 CASA GRANDE	Snape
	GINEBRA		Mirtle		Weasley		Gorda		Vuelo		Dumbledore
	NIVOLA		Snape		Mirtle		Weasley		Gorda		Vuelo
	CHOCHANG		Dumbledore		Snape		Mirtle		Weasley		Gorda
	DRACO		Vuelo		Dumbledore		Snape		Mirtle		Weasley
	BEIALA		Gorda		Vuelo		Dumbledore		Snape		Mirtle