

## VELADA DEL TERROR

**DURACIÓN:** 90 minutos

**UBICACIÓN:** Campo de las Majas e instalaciones del campamento

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad se debe a su éxito en el campamento y a los niños les apasiona.

**OBJETIVO GENERAL:** Transformar su ocio aislado en un ocio en grupo

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer el entorno nocturno
- Hacer del miedo algo divertido para los acampados
- Sentir el miedo y la adrenalina en el momento

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

#### ANTES

Se preparan las pruebas en el campo de Las Majas y se llevarán los recursos que sean necesarios. Reuniremos a los niños y se les dividirán por grupos de tiendas y nos iremos al campo de Las Majas.

#### DURANTE

El juego consta de dos partes; una primera que servirá como despiste para los niños y una segunda en la que comenzará el terror. La primera parte será una gymkana, en la que se hará un circuito con diversas pruebas. El circuito consta de 11 pruebas que rodearán el campo de las Majas. Cada grupo empezará desde una posición distinta. El grupo de los más pequeños empezarán desde la prueba 9-10 (van juntas) y así sucesivamente para que los mayores empiecen desde la primera prueba con la finalidad de que entren los últimos en la casa del terror.

El objetivo principal de la gymkhana será obtener el máximo número de puntos que se convalidarán para la recogida de tiendas. Según como realicen las pruebas obtendrán unos determinados puntos (Ej Muy bien 5p, bien 4p, regular 3p mal 2p y fatal 0p). Estos puntos se anotarán en una tarjeta y serán convalidados por puntos para el ranking de la mejor tienda.

Habrà un monitor encargado de los tiempos. Las pruebas tendrán una duración de entre 5 mins y cuando se termine el tiempo, el monitor encargado del tiempo tocará el silbato y cada grupo deberá pasar a la siguiente prueba.

El monitor que se quede sin grupos porque todos han pasado por él, deberá irse a la casa y apoyar desde fuera o desde dentro con los sustos.

Las pruebas que se desarrollarán serán:

1. **Bottle flip:** La prueba consistirá en el famoso challenge, los acampados tendrán diversas botellas de agua y deberán tirarlas y que caigan de pie. Para que el juego sea más entretenido las botellas tendrán diferentes cantidades de agua, puesto

que la que tenga más agua les costará más y la que menos tendrán que tirarla con muy poca fuerza. Si el juego dura muy poco se puede poner handicaps por ejemplo atarles las manos, se le vendan los ojos etc.

2. **El monstruo de las galletas:** el monitor dispondrá de varios paquetes de galletas y la prueba consistirá en que los niños se deberán meter tantas galletas como le quepan en la boca y el monitor tendrá que proponerles una frase y ellos la tienen que decir. (Ej supercalifragilisti cexpialidocious).
3. **El precio justo:** el monitor dispondrá de varios objetos a los que se les asignará un precio y los niños deberán adivinar su precio justo. Primero, el monitor deberá presentar tres objetos y hacer una pequeña presentación sobre estos para que los niños se hagan una idea inicial sobre el precio. Existen diversas variantes del juego, por ejemplo se pueden poner tres productos, se les hace una pequeña presentación y se dirá el precio del primer producto y los acampados deberán adivinar si los otros dos productos están por encima o por debajo del precio del primero.
4. **Carrera de huevos:** El monitor tendrá varias cucharas y varias pelotas de ping pong y prepara un circuito poniendo trabas y dificultades. Para pasar el recorrido no se le podrá caer el huevo en ningún momento, si se le cae tendrá que volver al principio del recorrido.
5. **Teléfono escacharrado:** este juego es ya muy conocido y popular, se trata de que el monitor encargado de la prueba deberá decir una frase en la que se entienda poco y los niños colocados en fila deberán trasmitírsela al que tienen delante con el fin de que el último de la fila pueda decirle la frase al monitor. Se puede hacer una variante en donde el monitor le dirá una palabra (oveja) y este tendrá que dibujar en la espalda la palabra que el monitor le ha propuesto. Así lo tendrán que ir haciendo con el que tienen delante y el último tendrá que adivinar lo que el monitor ha propuesto.
6. **Lanzamiento de aviones.** El monitor dispondrá de folios reciclables y los niños tendrán por parejas crear su avión y lanzarlo.
7. **Atrapa la manzana:** el monitor dispondrá de varias manzanas atadas con una cuerda y el grupo deberá comerse la manzana para conseguir los puntos. (esta prueba deberá estar localizada en una zona donde haya un árbol o algo parecido para colgarla y si no es posible se subirá a una silla y el mismo o un integrante del grupo deberá sujetarla).
8. **Juegos de azar:** esta prueba consiste en juegos que todos conocemos como el juego de tirar la moneda (cara-cruz) o sacar los palillos más altos o los más bajos, para que este juego sea entretenido y no sea tan repetitivo como siempre, el monitor propondrá apuestas y si las aciertan consiguen puntos y si las fallan restará puntos.

9. **Lectura de trabalenguas:** el monitor tendrá un repertorio de trabalenguas (Ej. Tres tristes tigres comen trigo en un trigal) y se los hará decir a los niños hasta que esté perfecto, les hará tantos trabalenguas como la actividad necesite. Si se hace corto se puede complicar pidiéndoles que lo digan con una de las vocales.
10. **Carrera de folios:** En esta prueba el monitor le dará al grupo dos folios, y delimitará un circuito (empezando por un camino recto y si acaban pronto complicar el recorrido haciendo giros etc). Para pasar la prueba tendrán que llegar a la meta pasando todos los acampados del grupos juntos con los dos folios. Si el juego se hace corto complicar el círculo o en vez de dar dos folios darle uno y que puedan partirlo por la mitad.
11. **Furor:** esta es la última prueba y se colocará en el camino para que con los cantos no se escuchen los gritos de la casa. El juego consistirá en el mítico juego en el que el monitor propondrá una palabra y tendrán que buscar canciones que contengan esa palabra (Ej. Sol: Un rayo de sol, Sol solecito...).

Furor 11	1 Bottle flip
Carrera de folios 10	2 Monstruo de las galletas
Trabalenguas 9	3 El precio justo
Juegos de azar 8	4 Carrera de huevos
Atrapa la manzana 7	5 teléfono escacharrado
Lanzamiento de aviones 6	

### Terror

Una vez terminen la última prueba, un monitor les acompañará a la casa y les dirá que la última prueba se encuentra dentro de la misma y que se trata de una búsqueda del tesoro. Todo tiene que ser disimulado y que los niños no se den cuenta de que realmente están entrando en la casa de los horrores. Una vez que hayan entrado (si se dan cuenta y no quieren entrar, entrarán a la fuerza), se cerrará la puerta y tendrán que buscar un tesoro que se encontrará en el torreón, el cual estará custodiado por el guardián.

Los diversos monitores estarán ubicados en puntos estratégicos como el baño de los chicos, el esquinazo del baño de las chicas, la cocina, el del torreón que guarda el tesoro y que tendrá el pandero y las cadenas de Paqui, uno fuera dando golpes a las ventanas y el fichaje estrella que será el retorno del hombre de la motosierra que se ubicará a la salida, para que cuando logren encontrar el tesoro y salgan se lleven el último susto.

El tesoro será una caja con los cepillos de las tiendas y las llaves de la puerta para que puedan salir.

### **DESPUÉS**

Se acostará a los niños, se recoge el material y nos vamos a la reunión.

## RECURSOS PERSONALES

- 11 monitores que estarán con las pruebas de los acampados (uno de ellos deberá vigilar el tiempo).
- 5 monitores que estarán dentro de la casa.
- 1 monitor que se encargará de la zona de tiendas por si hay algún problema.

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Manzana	10		✓
Botellas de agua	7		✓
Galletas con y sin gluten	10		✓
Folios	40		✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA ACTIVIDAD	DE	CAJA GENERAL	DE	MAT
Mesa	1			✓		
Cinta delimitadora	1	✓				
Hilo para manzanas	1	✓				
Moneda	2			✓		
Palos diferentes tamaños	6	✓				
Pandero	1	✓				
Cadenas	1	✓				
Cucharas	5			✓		
Pelotas de ping pong	5	✓				
Pañoletas	5			✓		
Cinta adhesiva	1			✓		