

LOCOS DE CUENTOS

DURACIÓN: 90 minutos

UBICACIÓN: Todo el campamento

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Juego que se realiza todos los años al inicio del campamento que permite a los acampados soltarse y vernos de manera más cercana.

OBJETIVO GENERAL: Que los monitores y los niños pierdan la vergüenza y se lo pasen bien

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajo en equipo
- Pensamiento creativo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Preparar todo el material necesario, separado por personajes. Coger el pan de la comida y preparar las palomitas. Antes de empezar la actividad, los monitores deberán haberse leído su papel y tener localizado su disfraz y lo que van a usar en su prueba. Durante la explicación del juego, todos los monitores excepto el presentador tendrán que caracterizarse rápidamente. Si algún personaje necesita maquillaje específico deberá hacerse con anterioridad. Antes de que termine la explicación del presentador, los monitores se distribuirán por las instalaciones e irán a sus puestos.

DURANTE

Se reúne a todos los acampados en la puerta de la capilla y se les pide que se sienten para escuchar atentamente la explicación del juego. Si algún monitor no participa en el juego, se encarga de que los niños estén escuchando y atendiendo.

Cinéfilo - EXPLICACIÓN DEL JUEGO: Un amante de las películas ha descubierto una manera de hacer que sus personajes favoritos cobren vida, el problema es que estos se han escapado y están afectados de distintas maneras por el cambio de dimensión. Estos personajes al estar en contacto con la actualidad han alterado su comportamiento y no saben volver a ser ellos mismos. Debéis separaros por tiendas (ver cuántas tiendas de peques juntar si hay más de 11 tiendas, pq hay 11 pruebas.) e ir a buscar a los diferentes personajes y tratar de averiguar la forma de curarles. Cuando identifiquéis su problema y encontréis su cura os firmarán en la cartulina que os repartiremos a cada grupo. El objetivo es conseguir el mayor número de firmas posibles. El final del juego se indicará con tres pitos. Tras escucharlos debéis regresar al comedor.

Se les reparten las cartulinas y se ponen a buscar. Se puede poner música de bandas sonoras de fondo.

Personajes:

Personaje	Problema	Solución
Harry Potter y Hermione (2)	Han perdido la magia y no saben hacer encantamientos	Fabricarles unas varitas y enseñarles algún encantamiento
Blancanieves	Echa de menos a los 7 enanitos	Hacer de los 7 enanitos y cantar “aihop, aihop, vamos a trabajar”
Piratas (2)	No paran de pelearse	Conseguir que hagan las paces y se den la mano
Minions (2)	No hablan, solo hacen el tonto	Hacer prueba Eeee Ooooo. Tienen que hacer una prueba rollo acroport (se adapta según el grupo) y solo pueden dar pistas haciendo eeee si están por el camino correcto y oooo si no (caliente y frío).
Hansel y Gretel (2)	Se han perdido	Tienen un pan en la mano, buscar los otros trozos de pan y llevarles al inicio.
Cenicienta	Ha perdido su zapato y está muy triste	Animarla y encontrar su zapato y ponérselo
Darth Vader	Ha perdido la fuerza, ha perdido los poderes	Llevarle al lado oscuro, es decir, apartarle de la luz y llevarle a la zona más oscura que puedan
Típico niño que habla alto en el cine	Solo distrae, lleva palomitas y se las tira a la gente (CUIDADO ALERGIAS)	No hay solución, hace perder el tiempo
Sherlock Holmes	Desmotivado, no encuentra la solución al enigma	Tienen que ayudarle a resolver un enigma/ misterio * adaptar según el grupo
Bella (la Bella y la Bestia)	Leyendo un libro pero no ve bien (disimulado)	Encontrar unas gafas y ponérselas
Vaqueros (2) (Toy Story)	Sienten que se ha perdido la esencia de ser un vaquero y no tienen caballo	Uno hace de potro y los demás le tienen que saltar al potro (con cuidado)
Bella durmiente	No consigue dormirse, insomnio	Tumbarla y ponerle algo de almohada, hacer que se duerma (contar un cuento, hacerla un masaje...)

Total: 17 + presentador (se puede adaptar)		
--	--	--

- ***(Sherlock Holmes) ¡Importante, debes hacerle foto a esto y llevarlo para leerlo en el móvil!**

Opción 1 (peques): "Un delincuente me dijo (al detective) que iba a hacer algo muy malo en el único lugar de París donde no se podía ver la torre Eiffel." SOLUCIÓN: en la torre Eiffel.

Opción 2: Un barco japonés está navegando por el Océano Índico. El capitán, para realizar unos trabajos se quita un anillo muy valioso para que no se le estropee. Cuando termina, descubre que este ya no está donde lo había dejado. Después de pensar un buen rato, deduce que tres de sus tripulantes son los que pueden haber cogido su joya: El ingeniero, que decía estar en la sala de máquinas comprobando que todo funcionase correctamente. El cocinero. Según él, estaba en la cocina preparando la cena para toda la tripulación. Uno de los marineros, que decía estar subido al mástil colocando bien la bandera, ya que estaba del revés. ¿Quién ha sido? SOLUCIÓN: Es el marinero porque al ser un barco japonés la bandera es igual boca arriba o boca abajo, no tiene sentido girarla.

Opción 3 (mayores): un hombre es encontrado muerto en un descampado con una mochila grande en la espalda. (se pueden dar pistas de que tiene signos de haber muerto al instante y que no ha sido movido del sitio). No se sabe por qué ha muerto. SOLUCIÓN: en la mochila llevaba el paracaídas que no ha conseguido abrir, murió al caer desde tanta altura.

DESPUÉS

Los acampados vuelven al comedor tras los tres pitos y devuelven las cartulinas. Se les dice quién ha ganado (opcional). Y se anuncia que los personajes han encontrado la manera de volver a la ficción gracias a la ayuda de los acampados, se les da las gracias y se meten los personajes en la casa.

RECURSOS PERSONALES.

Todos los monitores 18 (adaptable).

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD (dentro de la metacaja)	MATERIAL GENERAL
Altavoz	1		X
Gafas redondas Harry Potter	1		X
Capas	2		X
Disfraz Blancanieves	1		X
Disfraz piratas	2		X
Espadas (o churros)	2		X
Disfraz de minion	2		X
Disfraz Hansel y Gretel	2		X
Disfraz cenicienta	1		X
Disfraz Darth Vader	1		X
Disfraz Sherlock Holmes	1		X
Disfraz Bella (de la bella y la bestia)	1		X
Disfraz vaqueros	2		X
Disfraz Bella durmiente	1		X
Rotus de colores	18		X
Lupa	1	X	
Libro	1	X	

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD (dentro de la metacaja)	MATERIAL GENERAL
Cartulinas	preparar 15, ajustar cuando se sepa nº tiendas.	X	
½ barra de pan (puede estar un poco duro)	1		
Bolsa de palomitas microondas	1	X	