

VELADA DEL TERROR

DURACIÓN: 90 minutos

UBICACIÓN: Todo el campamento

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Que pasen una noche terrorífica y divertida

OBJETIVO GENERAL: Asustar a los acampados

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollo físico y mental y resolución de problemas
- Unir a los acampados

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Nos encontramos ante una velada complicada en la que hay que preparar muchas cosas con antelación; es decir, hay que esconder muchas cosas alrededor del campamento y necesitamos todas las manos posibles. Se reunirá a los acampados en frente de la capilla como siempre y se hará el típico preshow, el resto de los monitores deberán de colocar de forma rápida todas las pistas y objetos hay que ocultar por el campamento, al igual que caracterizarse de la forma más rápida posible. Es importante no sacar a los acampados del campamento ya que ese es el punto en el que se dan cuenta de que empiece a la velada del terror y este año queremos que no se den cuenta. Además, a la hora de ocultar las cosas hay que tener extrema cautela de no ser visto por los acampados. Las pistas que puedan verte esconderlas con más facilidad serán ocultadas por el presentador (Responsable de la actividad: Roberto) Para saber dónde se esconde cada cosa mirar el Anexo. También hay que tener el ibiza preparado.

DURANTE

La velada de presentación empezará con un presowh en el que se contará la historia de Caperucita roja (mirar en el anexo la historia) en un punto de la historia aparecerá el cazador del cuento el cual va a ser el presentador. El cazador dirigiéndose a los niños les pondrá en situación.

Ha ocurrido un grave problema y es que se han salido del cuento, además, la historia parece ser que ha cambiado un poco y no sabemos qué le pasa a la caperucita roja y a la abuela. Mi objetivo (como el cazador) es volver a cuento y hacer que todo vuelva a la normalidad para ello necesito vuestra ayuda. Para que podamos superar el cuento necesitamos recuperar el corazón de la historia el cual tienen los lobos escondidos en un cofre, un cuchillo mágico de la abuela el cual solo sabe la abuela dónde está escondido, pero no me contesta las preguntas y además necesitamos rescatar a Caperucita la cual ha sido encerrada por los lobos.

En este punto de la velada se les dará la opción a los acampados que no quieran participar en la vela del terror a irse (no somos tan malos)

Una vez los niños que no quieran participar se hayan ido se dividirán a los acampados por grupos de nivel y estos a su vez en 3 grupos del mismo número de personas aproximadamente; es decir, al final habrá 3 grupos de mayores, 3 de medianos y 3 de pequeños.

A continuación, se les asignará una prueba con su respectiva pista a cada grupo de acampados. Al final de cada prueba los acampados encontraron un número que será 1 de los dígitos de los 3 del candado por lo que cada grupo de acampados debe terminar su prueba encontrando el número correspondiente. En todo momento el cazador va a estar dando vueltas por el campamento ayudando a los acampados con las pruebas por si se atascan o encuentran alguna dificultad, los acampados deberán de revisar si el número que han encontrado es el correcto o no.

El resto de monitores disfrazados deberán estar asustando, incomodando a los niños en todo momento para que no se les hagan las pruebas tan fáciles, ya sea los lobos aullando, persiguiéndolos o Caperucita roja, la mala, cantando o yendo asustarlos.

Durante la velada, la Caperucita roja buena estará atada o encerrada, la cual va a tener que ayudar a los acampados de la prueba número 7, y la abuela deberá permanecer en la cama "dormida" hasta que los niños de la prueba 6 cojan la pista que necesitan. A partir de ese punto puede empezar a rondar por el campamento como si estuviese dormida, asustando a los acampados, también puede ir a molestarlos.

Prueba	Pista inicial
El diario	Deben rebuscar en el pasado de la abuela, buscar algo de su pasado que nos diga la combinación (Su diario) Se les da solo la pagina del primer día.
Las cuentas	Sé que Caperucita sabía el segundo número del candado del corazón y para no olvidarse me dio esta cuenta. $(A*(B+C))/D$. Sé que por el campamento y otras cuatro cuentas que os pueden ayudar a resolver esta cuenta y os dirán el número del candado
Espejo	Se les dice que deben intentar darle la vuelta a las cosas (como lo hace un espejo)
Los Jeroglíficos	Se les da a los acampados un mensaje cifrado que deben resolver
Carta de la abuela	Se les dice que la abuela mandó una nota importante pero que el lobo la ha roto y escondido.
Abuela durmiente	No se cual es el último número pero se que la abuela os puede dar más información.
La cesta	Necesitáis la ayuda de Caperucita (si van a la mala primero susto que se comen si van a por la encerrada les dice que necesita la cesta con fruta para sobrevivir)
Que ojos más grandes	Deberéis fijaros bien y estar atentos. Usar vuestra vista. Contar los ojos reales y no los de lobo. Hay 10 ojos en total.
Las huellas	Deben seguir las huellas del perro que les llevará al número secreto pero el lobo les intentará engañar.

PRUEBAS DE MAYORES (Objetivo conseguir el cuchillo):

1 El diario

Se ha impreso un diario que pertenece a la abuela. El diario cuenta parte de la historia de lo que ha sucedido en el cuento. En uno de los días del diario la abuela menciona el primer dígito del código del cuchillo. Los monitores deben impedir que lean tranquilos el diario.

Donde se esconden las páginas:

- Se da el día 1 a los acampados
- Día 2 detrás de los fregaderos
- Día 3 cerca del campo de baloncesto
- Día 4 esconder detrás de la casa donde el árbol

2 Las cuentas

Se van a esconder diferentes cuentas a lo largo del campamento (4 en total) que los acampados deben resolver para conseguir el segundo dígito del candado. Se les da inicialmente en un papel la cuenta $2 * (2 + 2) / 2$

Donde se esconden las cuentas y los resultados:

- Cuenta 1 detrás de la enfermería $A^2 - 4A = 4$ $A = 2$
- Cuenta 2 en las duchas $B^2 - 6B = -9$ $B = 3$
- Cuenta 3 Capilla $\text{Raiz}(C+1) = 2$ $C = 3$
- Cuenta 4 escondida en maicena en el campo de baloncesto deben meter la mano: $0.5D^2 - 2 = 0$ $D = 2$
- Resultado $2 * (3+3) / 2 = 6$

3 El espejo

En un espejo de los del baño se realiza una sopa de letras donde las palabras le lleven a diferentes sitios pero solo en uno de ellos está el número secreto escondido

Pista 3 El espejo						
D	P	Y	Q	E	S	L
D	U	C	H	A	A	L
G	U	A	Q	D	L	K
G	L	S	E	G	U	W
M	G	W	R	B	D	B
J	L	A	K	E	R	S
C	A	P	I	L	L	A

El número se esconde en el campo de baloncesto en una de las canastas; Lakers equipo de baloncesto

PRUEBAS DE MEDIANOS (Objetivo hacerse con el corazón):

4 Los jeroglíficos extraños




























El cazador les dirá a este grupo que deben encontrar el abecedario que resuelve el mensaje cifrado. El abecedario se encuentra disperso por el campamento (roto en cuatro partes), detrás de cada parte hay una pista qué conduce a otro trozo, siendo al final una ruta circular. La parte más difícil de esta prueba es encontrar la primera parte del abecedario.

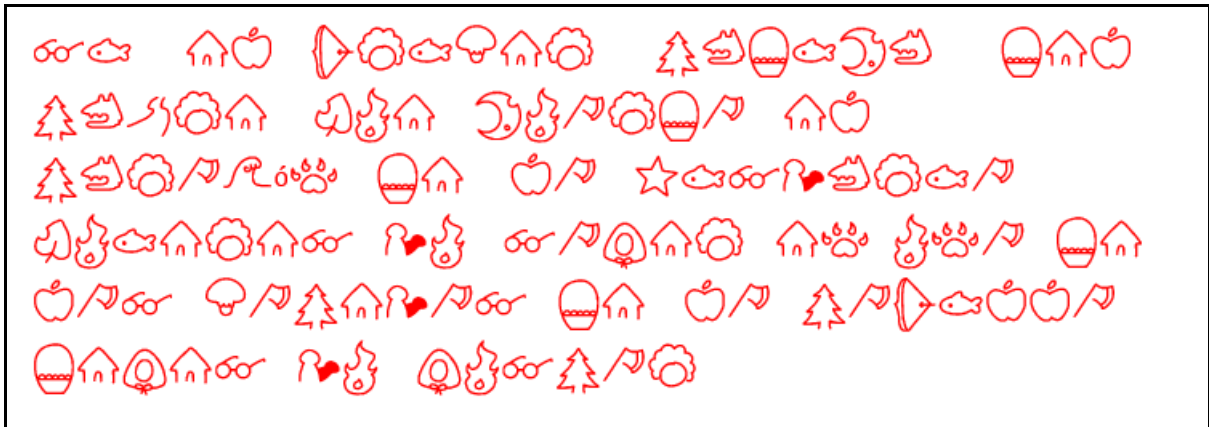
Donde esconder el abecedario:

- 1 Fuente de la virgen
- 2 Encima de un banco del comedor
- 3 En la puerta del campamento (Lo esconde el cazador)
- 4 En las escaleras de las duchas
- El número "3" se esconde en una de las macetas de la Capilla(Lo esconde el cazador)

Mensaje oculto:

Si el primer código del cofre que guarda el corazón de la historia quieres tu saber en una de las macetas de la capilla debes tú buscar

Pista 4 Jeroglíficos								
A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
								
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
								



5 La carta de la abuela

Los acampados deben encontrar una carta rota escrita por la abuela. Que les llevará a la localización del número.

Donde se esconden las partes de la carta:

- Trozo 1 esconder en los fregaderos
- Trozo 2 esconder en pista de baloncesto
- Trozo 3 esconder en la espalda del cazador pegado
- Trozo 4 esconder en una rama de la zona de tiendas
- El número se debe esconder bajo una de las mesas del comedor(Número:7)



6 Abuela Durmiente

En el campo de fútbol estará la abuela durmiendo y bajo la almohada habrá una pista que deberán conseguir a partir de esa pista les llevará a otras hasta que al final acaben con el número necesario.

Donde se esconden las pistas:

- 1 pista bajo la almohada del colchón en el campo de fútbol.
- 2 pista campo de baloncesto
- 3 pista mesas de al lado de la capilla (Cazador)
- 4 pista al final del campamento en el esquinal al lado de las duchas
- Número donde se pone el kiosko 5

PEQUEÑOS (Deben liberar a caperucita que está atada cerca del campo de baloncesto) :

7 La cesta (Buscar fruta)

La Caperucita mala tiene la cesta que se las deben de quitar y llenar con diferentes frutas para que la caperucita buena (la que se encuentra encerrada) les ayude y les de el número para el código. Deben traer frutas que ella les pida que les haga perder tiempo. Cuando hayan hecho todo lo pedido ha de decirles que ya se puede fiar de ellos y que el primer número es el 1.

8 Qué Ojos más grandes

A lo largo del campamento se van a esconder 6 ojos con pupilas rojas y 4 normales. El código lo dicen los de las pupilas normales porque el lobo que tiene los ojos rojos y grandes siempre miente.

Los ojos esconderlos donde queráis sin que se os vea, no los dejéis muy a la vista

9 La búsqueda

Búsqueda de huellas que van llevando a diferentes lados una al final tiene el número, solo las huellas de 6 dedos dicen la verdad el resto de huellas mienten. Como pista inicial se les dice a los niños que deben seguir las huellas del perro que les llevará al número secreto pero el lobo les intentará engañar.

Para esconder las huellas mirar en el anexo del mapa(las malas son las de 5 dedos)

PRUEBAS DE BARBECHO

Suponiendo que un equipo acabe rápidamente su prueba se les mandará a buscar los dos cofres donde se encuentran el corazón y el cuchillo estos cofres se dejarán dentro de la capilla para tenerlos accesibles para el show final pero ocultos para que simplemente los niños se queden dando vueltas por el campamento buscando y dándose sustos ya que no van a encontrar nada.

La actividad acabará con un pequeño show en el cual se liberará a Caperucita se abrirá el cofre que contiene el cuchillo y el cofre donde se encuentra el corazón; los cofres los abrirán los niños para así darse el susto con el corazón real o al menos que un poco de asco. Por último Caperucita junto con el cazador apuñalarán el corazón con el cuchillo del aula terminando así la velada.

DESPUÉS

Recoger todo el material

RECURSOS PERSONALES.

Cazador: Roberto

Caperucita la buena: _____

Caperucita la mala: _____

La abuela: _____

Lobo: _____ y _____

Tren de la noche _____ y _____

Acompañantes de pequeños _____ y _____

Total 13 monitores

RECURSOS MATERIALE

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Cesta de paja	1		X
Colchón de la casa	1		X
Cofres	2	X	
Candado de 3 dígitos	3	X	
Ibiza	1		X
Disfraz abuela	1	X	
Disfraz cazador	1	X	
Disfraz/mascara lobo	3	X	
Caperuza Roja	2	X	
Bolis y rotus	9		X
Fruta de plastico	8	X	
Carta de la abuela	1	X	
Abecedario	1	X	
Jeroglíficos	1	X	
Cuentas	5	X	
Páginas del diario	5	X	

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Folios	9		X
Sangre falsa	1	X	
Huellas 5 dedos	3	X	
Huellas de 6 dedos	4	X	
Corazón de algo(real)	1	X	
Pintura roja para la cara	1	X	
Ojos blancos	4	X	
Ojos rojos	6	X	
Cartulina blanca grande	1	X	
Cartulina negra grande	1	X	

Aclaración para el de la lista de la compra no necesito comprar ni ojos ni huellas se hacen a mano pero si necesito una cartulina blanca y negra grandes para hacerlos.

ANEXO 1 : DIARIO DE LA ABUELA

Día 1

Hoy vino a verme Caperucita. O eso dijo. La capa era la misma que le cosí hace años, pero algo en su andar era distinto. Más lento. Como si cada paso doliera... o no fuera suyo. Traía una cesta con seis manzanas, tres peras, y un tarro de miel. Pero no olía como antes. Ya no huele a flores ni a verano. Huele a algo muerto. Solía traer frutas de números impares, decía que traían suerte. Esta vez eran pares. Todo estaba... demasiado perfecto. Esa no es mi niña.

Día 2 Algo se arrastra por el tejado por las noches. Tres vueltas, luego se detiene. Como si contara. Me recuerda al juego que jugábamos cuando era pequeña: "Uno, dos, tres, escondite inglés". Solo que esto no es un juego. Intenté abrir la nevera esta mañana y me costó más de lo normal. El código, 2-8-2, sigue funcionando... pero la cerradura tenía arañazos, como si alguien más hubiera intentado forzarla. No recuerdo haberlo contado, pero en la cocina encontré exactamente cuatro cucharas sobre la mesa. Solo uso una. ¿Quién puso las otras tres?

Día 3 Diario de la Abuela Hoy la vi comer. No como una niña. No como una persona. La mala Caperucita se llevó lo que quedaba de la cesta al bosque y la vi desde la ventana. Se agachó junto a las piedras del río y devoró la carne de algo que no vi bien... pero aún se movía. Cuando regresó, tenía las manos limpias. Demasiado limpias. Y una canción en los labios. "Abuelita, dime tú..." Pero no era una canción. Era una amenaza envuelta en rima. He escondido los cuchillos otra vez. Ella los miró hoy, como si los recordara. Cerré el cajón con la llave vieja, la del mueble de los secretos. Es un código. No lo escribí aquí. Solo sé que empieza con ese número... el que me acompaña desde la infancia. Como una cruz en la espalda. Mi número. Mi suerte torcida.

Día 4 No hay más tiempo. Hoy la buena Caperucita habló conmigo. No en sueños. No en susurros. Su voz vino desde la chimenea, como humo que forma palabras. "No olvides el comienzo, abuela," me dijo. "Empieza con el número que marcaba la hora de mi merienda." Cuatro en punto. Siempre era a las cuatro. Siempre. Diario de la Abuela La otra lo sabe. Me ronda. Me huele. Esta noche intentará entrar. Si alguien encuentra esto y todavía queda algo de mí en esta casa... Corre a la despensa. Abre el cajón bajo llave. El primer número del código es el 4. El resto, lo sabrás cuando lo necesites. No todos los cuentos terminan con un beso. Algunos terminan con dientes

ANEXO 2 : MAPA DE LUGARES PARA ESCONDER

Diario x

Cuentas o

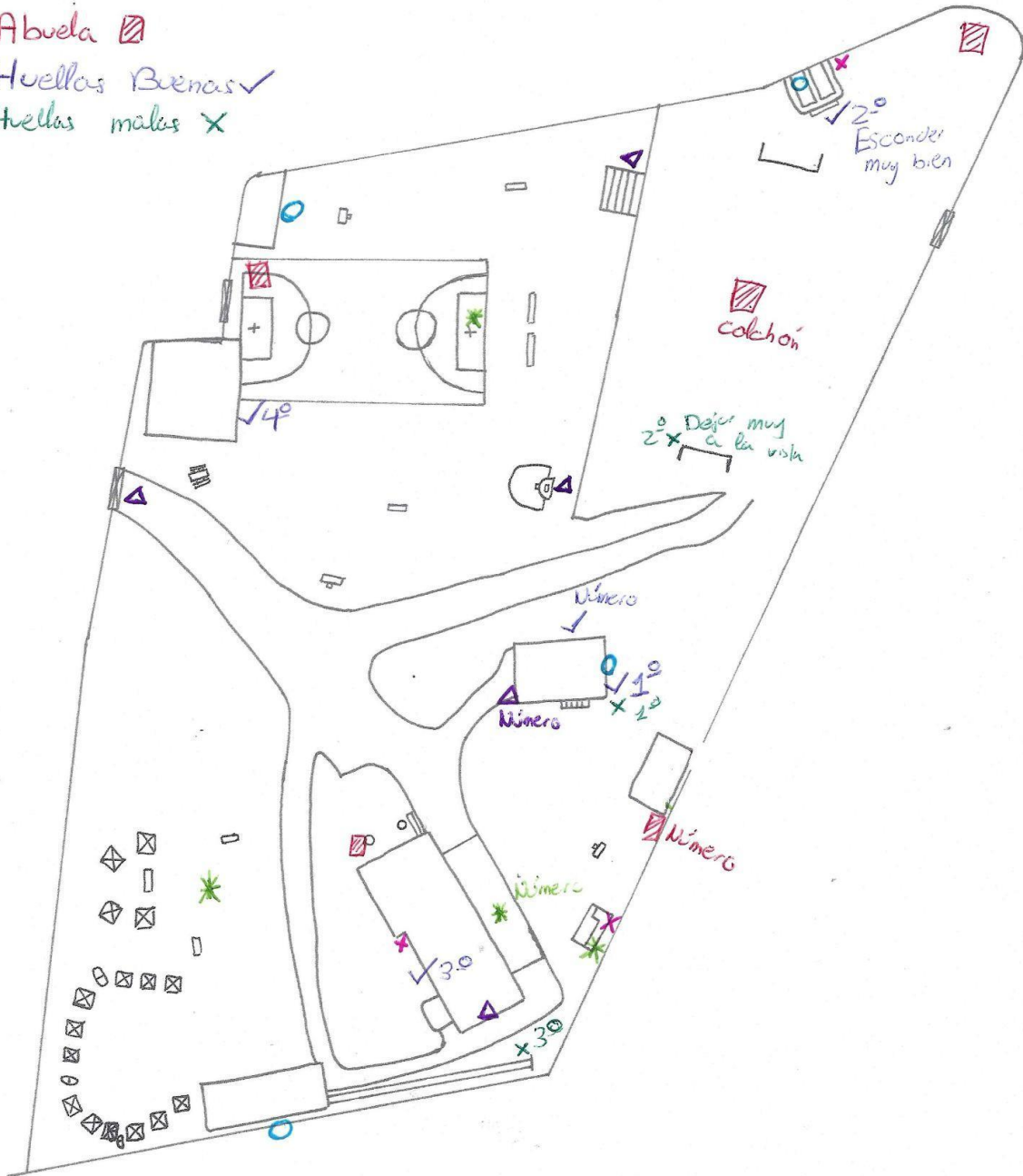
Jeroglíficos Δ

Carta *

Abuela ▨

Huellas Buenas ✓

Huellas malas x



Mayores 4-6-3

Medianos 3-7-5

Pequeños 1-4-9

ANEXO 4 Cuento de caperucita

Érase una vez, en un pequeño y apacible pueblo rodeado de colinas verdes y bosques frondosos, vivía una niña muy querida por todos. No había persona en el lugar que no hablara con cariño de ella, pues era amable, sonriente y siempre ayudaba a quien lo necesitara. Pero quien más la adoraba era su abuela, una anciana sabia que vivía un poco más allá del bosque, en una cabaña de madera rodeada de flores silvestres y hierbas aromáticas.

Un día, la abuela le regaló una preciosa capa roja con capucha, hecha a mano con lana suave. A la niña le gustó tanto que comenzó a usarla todos los días, haga frío o calor, y pronto todos comenzaron a llamarla simplemente Caperucita Roja.

Vivía con su madre en una casa sencilla, pero muy acogedora, con un jardín lleno de rosales. Cada mañana, Caperucita ayudaba en las tareas del hogar: barría, regaba las plantas, alimentaba a las gallinas y recogía leña con su madre. Era una niña curiosa, le encantaba escuchar historias de su abuela sobre las criaturas del bosque y los secretos de las plantas medicinales.

Una mañana soleada, la madre de Caperucita preparó una cesta con pan recién horneado, mantequilla, mermelada de frambuesa y un frasquito de miel. Luego llamó a su hija:

— Hija, tu abuelita no se siente bien. Tiene fiebre y necesita reposo. He preparado pan, mermelada, miel y un poco de mantequilla. Llévaselo, por favor. Pero escucha bien: no hables con extraños y no te apartes del camino.

— Sí, mamá, dijo Caperucita con entusiasmo. Tomó la cesta, se puso su capa roja y partió hacia el bosque, silbando una melodía alegre.

El bosque estaba en calma, pero siempre guardaba un misterio entre sus árboles altos y sombras largas. **AQUÍ YA DEBERÍA DE APARECER EL CAZADOR SI NO CONTINÚA EL CUENTO**

A mitad de camino, mientras recogía unas flores para su abuela, apareció un lobo. Era grande, de pelaje oscuro y mirada astuta.

— Buenos días, niña, dijo el lobo con voz suave.
— Buenos días, respondió Caperucita, sin sospechar nada.
— ¿A dónde vas tan temprano y tan contenta?

La niña, inocente, respondió con sinceridad:

— Voy a casa de mi abuela. Vive más allá del bosque, en una cabaña junto a tres robles grandes. Está enferma, y le llevó una cesta con comida.