

JUMANJI

DURACIÓN

90 minutos

UBICACIÓN

Cerca del muro donde se proyectaron los Juegos del Hambre

DESTINATARIOS

Todo el campamento (por grupos de trabajo)

JUSTIFICACIÓN

Realizar una actividad para que se diviertan trabajando en equipo

OBJETIVO GENERAL

Conseguir entre todos llegar a la última casilla antes de que se acabe el tiempo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar en equipo para poder superar las pruebas
- Ayudar a otros grupos para poder acabar el juego a tiempo y que no se mantengan las taras

DESARROLLO DEL JUEGO

ANTES

Preparar el tablero de 52 casillas y dejar la cartulina con el nombre del juego encima del altavoz. Preparar el proyector. 6 monitores (cada uno tiene 3 pruebas asignadas) tendrán que distribuirse de forma semicircular alrededor del proyector.

DURANTE

La temática del juego es (obviamente) Jumanji (la primera peli, de 1995). Por lo tanto, el juego estará ambientado como tal. Cuando la oración haya acabado, el altavoz comenzará a sonar con los tambores que salen en la peli, y los monitores deberán fingir sorpresa y soltar frases tipo "¡oh, no, otra vez no!", "¡Es Jumanji!". Los niños se acercarán al altavoz y encima encontrarán un cartel que simule ser el juego Jumanji, y en el suelo habrá un tablero con una sola ficha para todos los equipos

El juego se hace por grupos de trabajo. Se les explicará que el objetivo del juego es que uno de los equipos consiga llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo (1h30'). Con que uno de los equipos lo consiga, todos ganan, pero si ninguno lo consigue todos pierden y las taras se mantienen hasta el día siguiente.

El juego comienza cuando uno de los equipos tira los dados y mueve la ficha a su casilla. En la pantalla proyectada aparecerá una tara (o consecuencia), que consiste en algo que afecta a los equipos y que dificulta la superación de las pruebas (por ejemplo: todos tienen que ir a la pata coja en esa ronda). Después de leer la tara, cada equipo tendrá que buscar a un monitor y superar la prueba que éste les proponga. Una vez superada la prueba, se les da la opción de dividirse e ir a ayudar a un equipo (sólo se puede ayudar a 1 equipo por ronda). Cuando TODOS los equipos hayan superado sus correspondientes pruebas, deberán ir al tablero y tirará los dados el siguiente equipo.

En total hay 18 pruebas, divididas entre los 6 monitores (cada monitor tiene 3 pruebas y las hará alternadamente (A-B-C-A-B-C)). Antes de empezar el juego, cada equipo tiene ya asignado el orden de pruebas que debe seguir (se les entregará un papel al principio del juego con los nombres de los monitores en orden). Como máximo se jugarán 10 rondas (seguramente no dé tiempo a tantas, ya sea porque han conseguido llegar a la meta o porque el tiempo se ha acabado).

Esta es la tabla que recoge el orden que deben seguir los equipos:

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
Equipo 1	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
Equipo 2	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
Equipo 3	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Equipo 4	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1
Equipo 5	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
Equipo 6	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3

(R=Ronda) (A cada monitor le corresponde un número en la tabla, pero en el papel que se les entrega a los niños aparecen directamente los nombres de los monitores)

Las **taras** son las siguientes:

1. *"El suelo arde si pequeño eres
¡Vamos, refúgiate! ¡A los mayores no esperes!"*
(Los pequeños no podrán tocar el suelo: en esa ronda deberán ir en brazos de los mayores)
2. *"Un cazador el campo atraviesa
Procurad no ser su presa..."*
(Un monitor será el cazador y se pasará varias rondas tratando de "cazar" a niños pegándoles un post-it en la espalda. Los niños cazados quedarán inhabilitados durante el resto de la ronda)
3. *"No me seáis puritanos
Espero que os gusten todos los colores
Pues vosotros, los mayores
Os pondréis en la piel de los medianos"*
(Todos los mayores deberán intercambiar dos prendas con los medianos durante el resto de la partida)
4. *"Si la partida queréis continuar, a todos los monitores tendréis que atrapar"*
(Cuando esta tara aparece en pantalla, todos los monitores salen corriendo y deben ser atrapados por los niños para poder continuar la partida)

5. *"Qué dulce ironía*

Ahora sólo veis los de miopía"

(Esa ronda se les tapa los ojos con pañoletas a todos los acampados excepto a los que lleven gafas)

6. *"Tenéis cuatro extremidades*

Pero por poco tiempo

Confiad en vuestras capacidades

Aunque tengáis que ir más lento"

(A los mayores se les atan las piernas con celo y a los medianos y pequeños las manos. Esta tara se mantiene durante el resto de rondas)

7. *"Quizás ahora nada ocurrirá*

Pero mañana verde verás"

(Si no consiguen acabar el juego a tiempo, al día siguiente, como las taras se mantienen, los acampados desayunarán ensalada)

8. *"Mucho hasta ahora has hablado*

Ya iba siendo hora de estar callado"

(Durante una ronda se les tapa la boca con celo)

9. *"Seas azul, verde o roja*

La siguiente ronda a la pata coja"

(Esta no hace falta explicarla)

10. *"Si la partida deseas acabar,*

una melodía tendrás que entonar"

(Los grupos deberán de cantar una canción antes de ir a las pruebas correspondientes)

Las pruebas son las siguientes:

- **La cuerda:** se ata una cuerda entre dos árboles (o entre dos monitores se sujeta) y los acampados deben pasar por encima de ella al otro lado (para ello tendrán que ayudarse entre ellos)
- **Torre humana:** se les pedirá que hagan una torre humana de, por ejemplo, 6 pisos (se tendrán que dar cuenta de que pueden hacer la torre tumbados en el suelo unos sobre otros)
- **La botella y el lápiz:** el monitor tendrá una botella de plástico vacía con un lápiz dentro y les dirá a los niños que tienen que sacar el lápiz sin tocarlo. La idea es que se les ocurra rellenar la botella con agua, pero para despistar un poco al lado de la botella habrá un hilo
- **Cuerda de ropa:** los niños deberán llegar de un sitio a otro (lo elige el monitor) creando una cuerda con su ropa (atando sudaderas, zapatos...)
- **Colacao Pong:** Se colocarán 6 vasos en una mesa y el equipo tendrá que lanzar una pelota de pin-pong y encestar el número de veces que diga el monitor. Cada vez que enceste una persona, esta deberá beberse el vaso de colacao
- **Pasar el huevo:** tendrán que pasarse los huevos los unos a los otros con cucharas en la boca, hasta llegar a la meta que el monitor les proponga

- **Pasar el agua:** igual que el anterior, pero con vasos de agua en la boca (pasándose el agua hasta llenar una jarra)
- **Pasar la carta:** tendrán que pasarse una carta de boca en boca (absorbiendo) hasta completar el número de vueltas que el monitor les proponga
- **Trabalenguas:** deberán decir una serie de trabalenguas con galletas en la boca

Cuando cuentas cuentos

Cuenta cuantos cuentos cuentas

Por que si no cuentas cuantos cuentos cuentas

Nunca sabrás cuantos cuentos cuentas

--

Él Otorrinolaringologo es diferente

Al ornitorrinco porque el

Otorrinolaringologo trabaja en

Otorrinolarongia y el ornitorrinco

Es un animal

--

Yo no como picapica,

porque la picapica pica,

si la picapica no picara,

yo comiera picapica.

- **Acertijos**

01. ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago? blanco

02. Un pato y un niño nacen el mismo día. Al cabo de un año ¿cuál es mayor de los dos?
El pato porque tendrá año Y PICO

03. ¿Por qué en todos los hospitales hay un sacerdote? Para que los enfermos tengan cura

05. ¿Cuál es el país que tiene nombre de postre? macedonia

06. De siete patos metidos en un cajón, ¿cuántos picos y patas son? Dos picos y cuatro patas, porque solo metí dos en el cajón

08. ¿Cuál es el día más largo de la semana? El miércoles porque es el que más letras tiene

09. ¿Cuál es el número que si lo pones al revés vale menos? El nueve

10. Un león muerto de hambre ¿de qué se alimenta? De nada porque está muerto

11. ¿Cuál es el océano más tranquilo? El océano pacífico.

- **Oreo:** tendrán que ponerse una galleta oreo en la frente y, con movimientos de cara, deberán conseguir que llegue a la boca y comérsela
- **Lenteja pintada:** se coge un bote de lentejas y se pinta una de ellas, los niños deben encontrar la lenteja pintada
- **Manzana mareada:** tendrán que ir de dos en dos hasta donde esté la manzana colgada, darle un mordisco cada uno y volver para que salgan los dos siguientes hasta acabarse la manzana

DESPUÉS

Recoger el tablero, el proyector y limpiar posibles restos

RECURSOS PERSONALES

Monitores	Funciones
2	Preparar el tablero en el suelo
6	Hacer las pruebas
2 ó 3	Explicar las taras cuando aparezcan en pantalla y realizarlas (vendar los ojos, atar extremidades...)
1	Controlar el proyector
1	<i>Cazador</i>

MATERIAL

Cantidad	Material	Fungible	No fungible
2	Dados de gomaespuma		x
1	Proyector		x
1	Altavoz Ibiza Sound		x
2	Celo	x	
1	Taco de post-its	x	
1	Cuerda		x
1	Botella de plástico		x
1	Lápiz		x
1	Hilo	x	
1	Pelota de ping-pong		x
12+10	Vasos de plástico		x
4	Jarras de colacao	x	
10	Cucharas		x
10	Huevos duros	x	
1	Baraja de cartas		x
2	Paquetes de galletas	x	
1	Paquete de oreos	x	
1	Bote de lentejas	x	
1	Manzana	x	
1	Cuerda fina		x