

LOS JUEGOS DEL HAMBRE

DURACIÓN: 1 hora y media

UBICACIÓN: Comedor

DESTINATARIOS: Acampadxs, grupos formados al azar.

OBJETIVO GENERAL:

Conseguir metas a través del trabajo en equipo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Cooperar entre los miembros del equipo para lograr la victoria.
- Repartir funciones a cada miembro del equipo.
- Competir de manera respetable con el resto de equipos.

ANTES

Durante la cena se nombran los nuevos equipos

DURANTE

1ªFASE: LA COSECHA

Al terminar la oración, se empezará la actividad con la canción (TTL Deep Shadows – BSO Trailer), mientras una voz en off: “Guerra. Una terrible guerra. Viudas, huérfanos, hijos sin madres. Eso fue lo que la insurrección trajo a nuestro país. 6 Distritos se rebelaron contra el país que los alimentó, amó y protegió. El hermano se volvió contra su hermano, hasta que no quedó nada. Y entonces llegó la paz, una batalla difícil, una victoria lenta. El pueblo resurgió de las cenizas y una nueva era comenzó. Pero la libertad tiene un precio y cuando los traidores fueron derrotados juramos, como nación, que no olvidáramos esa traición. Decretándose entonces, que cada año, los Distritos de Panem ofrecieran como tributo al Capitolio a dos jóvenes para luchar hasta la muerte, por su honor, coraje y sacrificio. El vencedor, bañado en riquezas, serviría como recordatorio de nuestra generosidad e indulgencia. Es así como recordamos el pasado, es así como velamos nuestro futuro”.

Después, aparece Caesar Flickerman y nombra a los distritos (equipos previamente hechos al azar) para proceder al sorteo de los tributos que irán a la arena este año.

“Bienvenidos!! Bienvenidos!! Muchas gracias!! ¡Que empiecen los septuagésimo-sextos juegos del hambre! Procedamos a realizar el sorteo de este año, y conozcamos a los tributos que lucharán por sus distritos. Solo uno puede sobrevivir.”

Caesar hace el sorteo, utilizando 6 bolsas pequeñas opacas que contienen papeles con los nombres de los medianos de cada distrito, los distritos pensarán que cualquiera puede ir a la arena, pero casualmente salen los medianos. Salen de cada distrito 3 medianos. Si en algún distrito hay algún mediano que quiere ir no habiendo salido seleccionado y otro mediano seleccionado le deja el puesto,

será baja voluntaria. El mediano que no vaya, jugará como un mayor. Caesar Flickerman les entrevista. Los tributos se dirigen a la arena. Caesar reparte a cada distrito la pista 0: una cartulina con las letras desordenadas de su distrito: tendrán que ordenarlas para saber qué número de distrito tienen y dirigirse al personaje con el número de su distrito. Allí encontrarán el dossier del jugador previamente colocado. Contenido del dossier 3 cartas, su ficha de personaje y el funcionamiento del juego.

¡Que empiecen los septuagésimo-sextos juegos del hambre!

2ªFASE: LOS JUEGOS

1. Medianos	2. Mayores	3. Pequeños y Peq-Med
Juegan a los Juegos del Hambre	Están en los distritos adivinando las 4 pistas de su personaje	Buscan comida y les llevan información y comida a los medianos desde los distritos

1. Medianos:

Los medianos van abajo al campo de fútbol, donde se va a desarrollar la arena. Se delimita el campo. Habrá 2 monitores. Habrá 1 mesa y un montón de tarjetas. A cada tributo se le dará 5 habichuelas.

Dinámica de juego:

El juego es de supervivencia de todos contra todos. Se le dirá a los medianos “en la arena pasan males cada cierto tiempo, podéis estar en la arena hasta que venga un mal; y os tendréis que refugiar”.

1. pito: aviso de que viene un mal a la isla y corren fuera de la arena. Se coloca el material y se grita la palabra clave del mal que va a venir.
2. pito: los medianos entran corriendo en el campo, buscan el material e intentan descubrir qué tienen que hacer con él.
 - a. TORMENTA, hay varios barreños repartidos por el campo. La consigna es que se pongan el barreño en la cabeza para taparse y no mojarse.
 - b. HAMBRUNA, hay varias pelotas por el campo (“comida”). Las consignas son hacer gesto de morder la pelota o debajo de la camiseta.
 - c. MUTO, la consigna es taparse los ojos, tumbarse boca abajo; es decir, no ver a la bestia.
3. pito: se congelan y los monitores van a chequear si lo han hecho bien. Apunta en un papel los nombres de los que han perdido una habichuela y quitan 1 habichuela si el mediano no ha descubierto cuál es la consigna.

POR LA NOCHE: Los medianos van a la mesa del monitor a coger una tarjeta roja, una por distrito, y a esperar que los pequeños (los paracaídas) les traigan su comida e información. Además, los tributos pueden retarse entre ellos (piedra, papel o tijera), quien gane tiene derecho a coger una de las tarjetas del equipo contrario sin mirar.

Por la mañana: vuelta a empezar, se repite el 1º peligro de la isla. A medida que vaya siendo eliminada la gente o descubran la consigna habrá menos objetos en cada peligro. La secuencia de peligros se repetirá tantas veces como se considere oportuno; según la secuencia del juego.

TARJETAS ROJAS:

En las tarjetas habrá cosas malas (pierdes una vida), objetos sin más o cosas buenas (ganas una vida). Cada distrito tendrá que tener 3 cartas siempre, al coger la 4ª tendrá que descartar una de ellas. Los tributos pueden hacer alianzas entre ellos y cambiarse las cartas (siempre y cuando posean tres siempre).

En los mensajes que reciben los medianos cada noche, por medio de los pequeños y peq-med de su distrito, les dirán cuál es su objetivo en los juegos del hambre:

- Snow, Peeta, Haymitch: Blindar el campo de fuerza (CON: TIERRA, DESTORNILLADOR e INHIBIDOR) y continuar con los juegos del hambre hasta que se proclame un vencedor.
- Katniss, Beetee-Coin y Plutarch: Romper el campo de fuerza (CON: CABLE METÁLICO, ÁRBOL y RAYO) y escapar de los juegos del hambre.

Si logran juntar las cartas para destruir o blindar el campo de fuerza, habrá un cataclismo especial: "Niebla venenosa". Los distritos implicados deberán ponerse en un lado del campo y cuando el monitor anuncie el cataclismo, deberán correr lo más rápido posible y llegar el primero al otro lado.

- Otra de las posibilidades es que ninguno de los anteriores consiga blindar/romper el campo de fuerza y se jugarán los juegos del hambre hasta el final o jugando "el pañuelo destructor" (una carrera) si fuese preciso; quedando un vencedor de los juegos del hambre.

Si queda un vencedor, solo se queda con sus habichuelas el distrito que ha ganado. Si se destruye el campo de fuerza, se quedan todos los distritos que queden vivos sus habichuelas para la fase 3.

El PLUS (+1 en piedra, papel o tijera): El vencedor de los juegos del hambre o el equipo que haya blindado o roto el campo de fuerza se llevará un plus para su distrito. El equipo que más habichuelas tenga se llevará otro plus. Si fuese el mismo distrito; el vencedor elegirá a qué distrito le da el segundo plus.

2. Mayores:

En el campamento se anuncia quién/ quiénes han muerto en los juegos del hambre mostrando su foto en el proyector.

Uno de los primeros objetivos de cada distrito será descubrir qué distrito son y buscar los alimentos a raíz de la pista dada a los pequeños y contárselo a los medianos dándoles el alimento. Una vez hecho esto: les damos una ficha con información acerca de su distrito y su objetivo específico, tres **TARJETAS VERDES** y 5 habichuelas, y les decimos la primera pista: encontrar a Effie (tendrá 3 cartas con el escudo de Panem que repartirá entre los distritos más rápidos en encontrarla, serán necesarios para ganar el juego). Y se les dice la siguiente pista hasta que hayan concluido las cuatro. El apartado para los pequeños y las pistas para los mayores se lo queda el monitor que esté con ellos.

Se les dará 5 habichuelas para que se puedan retar con otros distritos y conseguir información. El reto consistirá en un piedra, papel y tijera al mejor de 3. Puedes retar a otros equipos para:

- Pierde 1 habichuela el contrincante
- Conocer la identidad del contrario
- Robar carta sin mirar
- Ver las cartas del contrario

PISTAS	1. Beetee	2. Peeta	3. Snow	4. Haymitch	5. Katniss	6. Lucy Grey
1	3 escudos de Effie					
2	veneno: pista lugar	veneno: pista lugar	Proyecta la rosa (1 habichuela)	Conoce identidad Beetee: enigma	Proyecta el sinsajo (1 habichuela)	Conoce identidad de Peeta: enigma
3	Sorteo	Sorteo	Sorteo	Veneno a Peeta	Sorteo	Veneno a Beetee
4	$\frac{1}{3}$ árbol	$\frac{1}{3}$ inhibidor	$\frac{1}{3}$ destornillador	$\frac{1}{3}$ tierra	$\frac{1}{3}$ rayo	$\frac{1}{3}$ cable

TARJETAS VERDES:

Hay 27 tarjetas verdes: 3 son los escudos de Effie; 2 son veneno que se les da a Beetee y a Peeta; 4 son: 2 jeringuillas y 2 bayas venenosas se juegan en el sorteo de la tercera pista, y las otras 18 no sirven para nada.

El objetivo de las tarjetas es que se enfrenten retándose para conseguir su objetivo específico.

3. Pequeños y peq-med: los buscadores-paracaídas.

Los pequeños buscarán alimentos: la comida son **TARJETAS BLANCAS** que encontrarán por todo el campamento, sólo se les facilitará una al principio, el resto tendrán que organizarse para hacer una gran búsqueda, pudiendo dividirse en pequeños grupos. Los pequeños y los peq-med son aquellos que llevan comida e información a los medianos cada noche (alimentos e información que irán descubriendo sus mayores que pueda ayudar a sus tributos medianos a conseguir sus objetivos y a hacer buenos aliados). Deberán acceder al punto de control de la arena para hacer entrega de estos juntos. Si no les llevan la comida; los medianos pierden una habichuela.

3ªFASE: LA REVOLUCIÓN

Cuando terminan o se destruyen los juegos del hambre los medianos vuelven con sus distritos. Las habichuelas que les hayan sobrado serán de ayuda. Los medianos reciben las claves para ganar:

Para ganar:

- *Individualmente: 3 habichuelas + 3 escudos de Panem*
- *Por parejas: 5 habichuelas + 2 escudos de Panem*
- *Por tríos: 7 habichuelas + 1 objeto de Panem*

Cuando algún distrito (os) tenga los requisitos para ganar, se acercará a la mesa y gritará el grito de victoria.

Grito de victoria 1: ¡Arriba el capitolio, los distritos nunca desaparecerán!

Grito de victoria 2: ¡Hemos vencido con la revolución! Y hacer el símbolo de la revolución (besar los 3 dedos y extender el brazo)

DESPUÉS

Después: Al finalizar el juego se pondrá la canción de Coldplay “Atlas” y se nombrará a los ganadores. Se hará una evaluación espontánea preguntando a los chavales sus sensaciones. Se recogerá el material utilizado y basura que se haya podido generar.

RECURSOS PERSONALES

Caesar:	Lili	Peeta:	
Effie:	Cintia	Snow:	
Apoyo 1 (arena):	Miguel Torres	Haymitch:	
Apoyo 2 (arena):	Alvarito	Katniss:	
Beetee:	Jorge	Lucy Gray:	Lucía

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Proyector	1		X
Altavoz	1		X
Ordenador	1		X
Sábana	1		X
Disfraces	8		X (elaboración propia)

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Judías	1 kg	X	
Tarjetas blancas impresas	50	X (propio)	

Tarjetas rojas impresas	62	X (propio)	
Tarjetas verdes impresas	27	X (propio)	
Fichas de personaje impresas	6	X (propio)	
Pistas para ganar	6	X (propio)	
Cartulinas pistas 0	6	X (propio)	
Cartulinas pistas 2	2	X (propio)	