

VELADA DEL TERROR

DURACIÓN: 90 minutos.

UBICACIÓN: Prado de las Majas e instalaciones del campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampad@s.

JUSTIFICACIÓN: Que los acampados disfruten de una velada de emociones, comenzando por la risa y acabando por los gritos.

OBJETIVO GENERAL

Crear miedo en los acampados y que descubran la adrenalina de los sustos como una forma de diversión.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar el instinto de supervivencia ante una situación de peligro.
- Aprender a reír de los propios miedos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes: Se preparan los disfraces de samuráis y Mulán. Se prepara el material de cada prueba de cada monitor. Música de ambientación de la película.

La Cena: ciertos acampados recibirán una carta por el buzón con las instrucciones para crear un equipo para la velada de esa noche. Las instrucciones se especificarán por los responsables de la actividad, pero tendrá como objetivo regular los grupos para el pasaje del terror (es decir: los grupos de 5 personas estarán ya hechos por los responsables de la actividad y los niños recibirán en su carta de buzón pistas muy evidentes sobre sus compañeros, para que formen el grupo. La estructura ideal sería: 1 mayor, 2 medianos, 2 pequeños). En total, 12 grupos de 5 niños.

En el prado de las Majas, tiene que estar ya escondido el tesoro del emperador.

Durante: Todos los acampados y 13 monitores bajarán al prado de los majas donde se desarrollará el juego tapadera de la noche. Bajarse una silla para el Emperador.

Con motivo de la visita del emperador Chin-i Chin-o, se celebrarán pruebas de destreza para ser premiado como mejor equipo samurái con chuches del kiosko. Se les enseña el premio del ganador para fomentar la competitividad.

A continuación, les explicamos las normas para ganar el juego:

Todo equipo, ya formado durante la cena, deberá superar las pruebas distribuidas entre 12 monitores (todos menos el emperador), para ganar puntos y conseguir el premio. Todo equipo partirá de una prueba concreta y rotarán en sentido de las agujas del reloj por las diferentes pruebas situadas en el prado de las majas.

El juego se desarrollará en rondas, es decir: cuando los monitores de la velada de terror (en la casa) llamen a su contacto de las majas para que suba el siguiente grupo, ese mismo contacto hará una señal para que las pruebas de los niños se paren.

En este momento, los equipos habrán pasado por 1 o 2 pruebas. Dos miembros del equipo acudirán al emperador para canjear sus puntos y pasar a la siguiente ronda. El grupo que menos puntos tenga o que no tenga puntos, queda eliminado y "se va a la cama". En caso de empate, se resuelve a pies.

“Irse a la cama” implica, que el contacto que mueve hilos con los monitores de la velada del terror y el monitor que se haya quedado libre en las majás (este monitor ya se queda arriba en la casa dando sustos), llevan a los niños hasta la puerta del campamento con linternas confiscadas.

El resto de equipos inician otra ronda, hasta que se vuelva a dar el aviso. A nivel transversal, los niños además de los puntos, deberán mantener hinchados 2 globos que serán “vidas”. Habrá un monitor/a que será el famoso “samurái cabrón”. Este personaje gazapo sólo se dedicará a intentar pinchar los globos de los grupos para que se eliminen en esa ronda y regular así que siempre se elimine un grupo para que pase a la verdadera velada de terror.

IMPORTANTE: se redactarán más pruebas que estaciones de prueba. Para que los últimos grupos no tengan que pasar una y otra vez por las mismas pruebas, los monitores les harán las pruebas nuevas. El monitor que se haya subido a la velada de terror porque el equipo con el que estaba, se había eliminado, cederá su prueba a otro monitor.

Tiene que mantenerse constante: (nº estaciones de prueba = nº equipos) + 1 emperador/triz + 1 samurái cabrón. En la casa, cuantos menos monitores haya metiendo sustos, más efectivo es el miedo.

Cuando queden dos equipos finalistas, ambos se enfrentarán a un juego muy especial: la búsqueda del tesoro del emperador. Cada equipo tendrá que buscar unas monedas de chocolate distribuidas y numeradas por el campo de las majás (en concreto 10). El equipo que más encuentre, habrá ganado y el perdedor se “irá a dormir”. Furor como prueba final alternativa.

El equipo ganador celebra su premio con el emperador, y lo que no sabe es, que esta victoria viene acompañada de 7 monitores disfrazados con túnicas negras y máscaras que bajan de la casa para recogerles del prado. Como el equipo semifinalista está aún haciendo su pasaje del terror, los 7 monitores oscuros que han bajado al prado obligan al equipo a esperar en silencio hasta que el otro grupo acabe. Se acabaron las risas.

Pruebas:

Galletas: Todos los miembros del equipo tienen que introducirse 3 o 4 galletas en la boca, y pronunciar cada uno, una palabra del siguiente proverbio chino: “Lo oí y lo olvidé. Lo vi y lo entendí. Lo hice y lo aprendí”

Pintar con los ojos cerrados: y que el resto del equipo adivine lo que es: un rollito de primavera, un personaje de Mulán, un shuriken, la bandera china,...

Tabú: tarjetas del juego

Password: China, kimono, geisha, fuegos artificiales, Mulán, Pekín

Muralla china: derribar una murallita china construida por latas del kiosco vacías. Coger piedrecitas pequeñas del camino a las majás.

Cola al panda: con los ojos cerrados, los niños tienen que pegarle la colita a un dibujo de un panda.

Pirámide humana como templo chino

Mikado: se tiran los palos sobre una superficie plana (llevar una caja o cartón grande) y se deben retirar el máximo número de palos sin mover un ápice los demás. Los palos se cogen de uno en uno.

Manzana china. Se cuelga una manzana de un árbol, y tiene que conseguir comérsela (untada en algo asqueroso como ketchup) en una ronda.

Huevos y cucharas: manteniendo un huevo con una cuchara en la boca, deberán aprender equilibrios del mejor equilibrista chino de todo Pekín.

Vasos y agua: En 10 segundos deberán hacer un circuito inventado por el responsable de la prueba, sin que se le caiga el agua. Todos los miembros de equipo deberán hacerlo. El monitor tendrá 4 jarras de agua llenas.

Comerse una galleta pegada a la frente: todos los miembros del equipo tendrán que hacerlo. Preguntar a Andrea.

Telaraña: montar una telaraña con lana entre dos árboles y que la tengan que cruzar.

Letra china: los niños se tiran al suelo y tienen que dibujar con sus cuerpos letras chinas.

Enigmas chinos: Sara se lleva el libro de los enigmas.

Pasaje del terror:

Dos cerdos están en la puerta y meten a los niños sí o sí dentro de la casa, tienen que salir de la casa (encontrar la llave porque están encerrados, no pueden abrir las puertas), es el objetivo. Aquí los niños se adentrarán en la cámara de los horrores pues los plomos están bajados y sólo seguirán por lo que vean sus ojos.

Ideas de sustos:

- El fotógrafo cabrón: en un susto preparado, habrá alguien que haga flashazos con la cámara para recordarles ese momento de pánico en la entrega de premios.
- La monja diabólica en la capilla montada en el torreón, no volverse locos con la ambientación.
- Ibiza sound camuflado, y el monitor escondido en el baño va poniendo sonidos (musicales, etc..) pero breves, solo para dar sustos rápidos. No poner música constantemente.
- Hacer ruido con el menaje cuando vayan a buscar las llaves por la cocina.
- Los cerdos desde fuera que peguen golpes a las puertas y se pongan detrás de las ventanas. Van dando pistas a los 5 de dentro para que sepan donde tienen que buscar las llaves, y así pasen por toda la casa. Los cerdos les llevan después a la cama a dormir.
- Tirar bombetas
- Echar imaginación y coordinar sustos.

Después: se recoge todo el material, y nos vamos a la reunión.

RECURSOS PERSONALES

- 10 Monitores que estarán en el pasaje del terror.
- 13 monitores que estarán en las pruebas con los acampados.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT GENERAL
Pinturas de cara	12 pinturas	X	✓
Hojas en sucio	20 u	X	X
Galletas María	150 u	✓	X
Huevos	12 u	X	X
Manzanas	15 u	X	X
Bombetas	2 cajas	✓	X
Mostaza	1 bote	✓	X

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA MAT GENERAL
Silla de plástico	1	X	X
Mascaras de terror	13	✓	X
Ibiza Sound	1	X	X
Tarjetas de tabú	20 tarjetas	✓	X
Jarras de agua	4	X	X
Pañoleta	1	✓	X
Vasos	5	X	X
Cucharas soperas	5	X	X
Lápices	3	X	X
Libro de los enigmas	1	✓	X
Tela negra 10x2 (m)	1	✓	X
Lana (da igual color)	1 ovillo	✓	X