

## VELADA DEL TERROR

**DURACIÓN:** 60 minutos de preparación – 10 minutos de explicación – 60 minutos de juego.

**UBICACIÓN:** Toda la instalación del campamento.

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Que los acampados cooperen para superar juntos sus miedos.

### OBJETIVO GENERAL

Generar mediante una actividad segura enmarcada en el OyTL lo que es el miedo.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender a gestionar el miedo.
- Trabajar en equipo.

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

**Antes:** Durante el día, los monitores harán ver a los acampados que se ha perdido la comunicación con el exterior

Los cuatro responsables de la actividad prepararán durante el TL previo a la cena, las linternas y las cartulinas por toda la instalación del campamento.

**Durante:** Todos los monitores estarán en la sala de material y se disfrazarán de zombis mientras PAULA presenta la actividad a los acampados.

Cuando PAULA reúne a los acampados en la puerta de la entrada de las instalaciones, vendrá de fuera CÉSAR; es un científico que busca una cura para detener el apocalipsis zombi que está sufriendo el pueblo de Ribota desde hace 48 horas.

El científico CÉSAR nos cuenta que probablemente en estos momentos, estén llegando al campamento los zombis de Ribota.

Delante de los acampados, el científico CÉSAR habla con PAULA y tras contarle lo sucedido, le pide ayuda para descifrar la fórmula que necesita para conseguir la cura. PAULA preguntará en repetidas ocasiones al científico como ha podido suceder esto; y el científico responde siempre con evasivas.

PAULA acepta, y divide al campamento en grupos de trabajo.

El científico CÉSAR explica las normas de supervivencia y las tareas a realizar:

#### Normas para los acampados

- Cada grupo tendrá que coger una cartulina para apuntar el resultado que obtengan de cada una de las estaciones.
- Cada grupo debe tener en todo momento contacto físico entre sus miembros.
- Queda prohibido el uso de linternas.
- Solo se puede un grupo por prueba por lo que si en esa prueba esta ocupada habrá que ir a otra que esté libre
- Si los zombis muerden a algún miembro del equipo, deben abandonarle para evitar el contagio. *(el monitor zombi se llevará al acampado mordido a la sala de material y mediante un rápido proceso de maquillaje pasará a ser un zombi mas que permanecerá en todo momento con un monitor asustando).*

- Para evitar alertar a los zombies, los equipos deberán guardar absoluto silencio y únicamente susurrar cuando estén averiguando el resultado de la fórmula en las estaciones.
- Ningún acampado podrá correr. El equipo debe permanecer unido. Unidos son más fuertes.
- Si los acampados reúnen todos los componentes deberán permanecer junto al científico hasta que finalice la actividad. Si por el contrario algún equipo no encuentra todos los componentes deberán reunirse igualmente con el científico cuando finalice la actividad (el científico les avisará).

Después de explicar las normas dará comienzo la actividad.

#### **Desenlace:**

PAULA reúne a todos los acampados en el campo de fútbol para que entreguen los resultados de las fórmulas obtenidas y le vuelve a preguntar al científico CÉSAR porque hay un apocalipsis zombi. El científico CÉSAR finalmente confiesa y aparecen todos los zombies en el campo de fútbol dando el susto final.

**Después:** Los monitores responsables de la actividad recogerán todo el material de la actividad y acompañarán a los acampados a sus tiendas.

#### **RECURSOS HUMANOS:**

1 Directora de campamento: Paula  
 1 Científico: César  
 13 Monitores: zombies  
 2 Maquilladoras: Paloma y Adriana

#### **RECURSOS MATERIALES:**

| MATERIAL FUNGIBLE     | CANTIDAD | CAJA DE ACTIVIDAD | CAJA MAT GENERAL |
|-----------------------|----------|-------------------|------------------|
| Cartulina prueba      | 15       | X                 |                  |
| Cartulina de grupo    | 6        |                   | X                |
| Maquillaje de zombies | 1        |                   | X                |
| Papel charol rojo     | 1 pack   | X                 |                  |

| MATERIAL NO FUNGIBLE | CANTIDAD | CAJA DE ACTIVIDAD | CAJA MAT. GENERAL |
|----------------------|----------|-------------------|-------------------|
| Linternas            | 15       |                   |                   |
| Disfraz científico   | 1        |                   | X                 |
| Altavoz              | 1        |                   | X                 |
| Caja de disfraces    | 1        |                   | X                 |

## ANEXO I

### INSTRUCCIONES MONITORES

- Los monitores se irán caracterizando en la sala de material (junto con la ayuda de los monitores que no participen en la actividad) mientras, PAULA estará explicando la velada tapadera en la puerta principal de las instalaciones con todos los acampados y con las luces de esa zona encendidas. Durante la explicación de la “velada tapadera” las luces se irán apagando y encendiendo de manera intermitente, PAULA entonces se preguntará que es lo que está pasando y posteriormente aparecerá el científico CÉSAR para explicar la actividad. Mientras el científico CÉSAR explica la actividad los monitores zombis se colocarán en sus respectivas estaciones. Una vez explicada la actividad se apagarán las luces de todas las instalaciones; se pondrá música de terror con el altavoz y los monitores encenderán las luces de su estación colocando en ella la prueba de su estación. Una vez los acampados abandonen la zona de la entrada, PAULA encenderá la luz de esa estación.
- Los monitores no pueden morder a lo loco a todos los acampados, pero sí a 1 o 2 por grupo de trabajo para que cuando llegue el susto final después de haber convocado a todos los acampados en el campo de fútbol, aparezcan los zombis en masa acercándose todos hacia ellos sin que tengan opción de escapar.
- En el momento en que un monitor muerda a un acampado, se llevará a dicho acampado a la sala de material (intentando que no les vea nadie), donde se le caracterizará y posteriormente le acompañará a su estación. (Hay que priorizar capturar a acampados que no tengan mucho miedo para que puedan ayudar al monitor a dar los sustos). No pasa nada porque una estación se quede sin zombi por ir a llevar al acampado a la zona de material (no es obligatorio que haya un zombi en cada estación en todo momento).
- Los monitores en las estaciones podrán correr para morder a algún acampado, pero de normal tendrán que ir andando. Se podrá pillar a chavales de grupos que estén completos aunque no hagan ningún ruido.
- Una vez estén todos los acampados en el campo de fútbol, todos los zombis (incluidos acampados mordidos) formarán un cordón para acorralar a los acampados e irán andando a por los acampados. Una vez lleguen a los acampados finalizará la actividad.

| Nº | LOCALIZACIÓN                          |                     | MONITOR   | ACTING MONITOR  | CARTULINA |
|----|---------------------------------------|---------------------|-----------|---|-----------|
| 1  | BAÑOS                                 |                     | Miguel M. | Zombi pantalones desabrochados y papel higiénico colgando | Prueba 1  |
| 2  | ZONA DE TIENDAS                       |                     | Valvi     | Zombi dentro de una tienda                                | Prueba 2  |
| 3  | CASA DE DORMIR PEQUEÑA                |                     | Marbán    | Zombi en el pasillo                                       | Prueba 3  |
| 4  | CAMPO DE FÚTBOL                       | Duchas              | Manu      | Zombi gorro de ducha                                      | Prueba 4  |
| 5  |                                       | Puerta campo futbol |           | SIN ZOMBI   | Prueba 5  |
| 6  |                                       | Portería            | Jorge     | Zombi con camiseta de futbol                              | Prueba 6  |
| 7  | ESCALERA CAMPO DE FÚTBOL              |                     | Marina    | Zombi normal  | Prueba 7  |
| 8  | MINI PLAZA                            |                     | Carla     | Zombi normal  | Prueba 8  |
| 9  | ZONA ENTRE TIENDAS Y PUERTA PRINCIPAL |                     | Sofi      | Zombi tumbado en el suelo que se arrastra                 | Prueba 9  |
| 10 | FUENTE DE LA VIRGEN                   |                     | Lucia     | Zombi normal  | Prueba 10 |
| 11 | PISTA DE BALONCESTO                   |                     | Juan      | Zombi con Camiseta de basquet                             | Prueba 11 |
| 12 | ZONA ENTRE LA VIRGEN Y LA CAPILLA     |                     | Mangel    | Zombi cura con cadenas                                    | Prueba 12 |
| 13 | ZONA CAPILLA ESCALERAS (ARBOL)        |                     | Miguel T. | Zombi normal  | Prueba 13 |
| 14 | PUERTA DE LA ENTRADA                  |                     |           | SIN ZOMBI   | Prueba 14 |
| 15 | COMEDOR (COMIENDO EN LA MESA)         |                     | Cabrera   | Zombi cocinero  | Prueba 15 |

## ANEXO II

### ESTACIONES

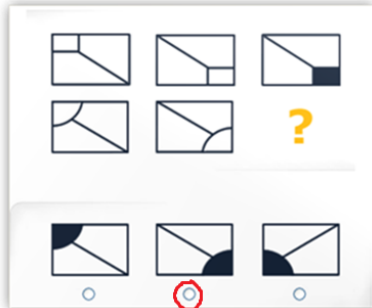
\*La idea es que no todas las pruebas tengan zombis para que los equipos tengan la duda y pasen más miedo, por eso hay dos pruebas sin monitores.

### ANEXO III

#### PRUEBAS

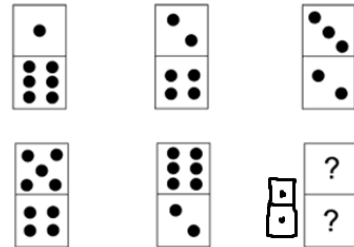
1:

¿Cómo continuaría la serie?



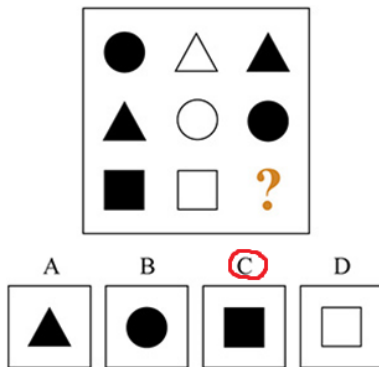
2:

¿Cómo continuaría la serie?



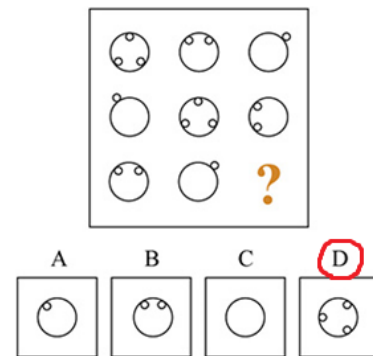
3:

¿Cómo continuaría la serie?



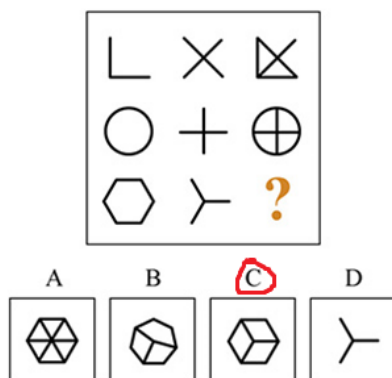
4:

¿Cómo continuaría la serie?



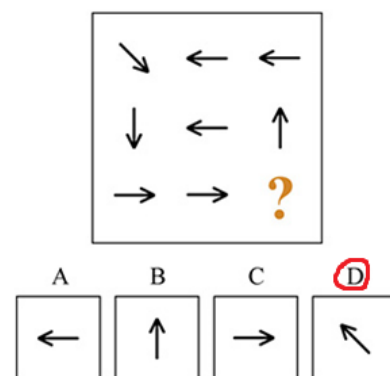
5:

¿Cómo continuaría la serie?



6:

¿Cómo continuaría la serie?



7:  $27 + 3 - 45 : 5 + 16 = 37$

8:  $5 - [6 - 2 - (1 - 8) - 3 + 6] + \dots = -4$

9:  $27 + 3 \cdot 5 - 1 = 26$

10:  $(3 - 8) + [5 - (-2)] = 2$

11:  $9 : [6 : (-2)] = -3$

12: **Adivinanza:**

Cuando llueve y sale el sol todos los colores tengo yo (**Arco Iris**)

13: **Adivinanza:**

Soy muy lenta y me gusta nadar, llevo siempre conmigo mi propio hogar (**tortuga**)

14: **Adivinanza:**

La tiene el tigre pero no el león, dos veces el perro y una el ratón (**R**)

15: **Adivinanza:**

Pequeña como un ratón y cuida la casa como un león (**Llave**)

#### ANEXO IIII

#### LOCALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS

