

# VELADAS

## 1. NOCHE DEL TERROR

*LEMA: SI BUSCAS LA EMOCIÓN DIVIÉRTETE Y TEN VALOR.*

### **TÚNEL DEL TERROR:**

#### MATERIALES:

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| Disfraces: - monje | - Frankenstein |
| - drácula          | - fantasma     |
| - hombre lobo      | - ahorcado     |
| - mujer poseída    | - la muerte    |
| - momia            | - jorobado     |
| - Fredy            |                |

Sábanas, cuerdas, bombillas de colores, telas oscuras, pinturas para maquillaje, aguja e hilo, cinta de efectos especiales, pelucas y caretas, cuchillos de "coña", gomaespuma, cartón y cajas, contrachapado, corcho, martillos, clavos, chinchetas, cartulinas de colores, gomas, globos, plásticos y/o bolsas de basura grandes.

#### DESARROLLO:

Si las condiciones del lugar son adecuadas se realizará el juego en el propio campamento, situando nuestro túnel en la entrada del bosque. Con el material disponible para su realización (sábanas, cartulinas, plásticos, cuerdas, etc) se intentará hacer un corredor por el que pasarán todos los acampados en grupos de "X" personas y en el que se encontrarán con emocionantes aventuras y tenebrosos personajes (los monitores). El juego durará dos horas aproximadamente (10 minutos por grupo). Mientras unos están en el túnel, los demás acampados estarán reunidos alrededor de un fuego escuchando historias de miedo para entrar en situación.

#### TIEMPO DE PREPARACIÓN:

Todos los monitores participarán en la actividad. Se necesitaría toda la tarde para preparar la actividad, habiéndola planificado ya el día anterior. Sugerimos, por tanto, que los talleres programados para las 17:00 se impartan por la mañana a la hora de la reunión formativa y ésta sea dada por la tarde.

## 2. NOCHE ASTRONÓMICA

*Preparado para observar tumbados en la pradera por la noche, lo más tarde posible para que sean visibles las estrellas. La velada consistirá en una charla sobre las estrellas, contando historietas de la mitología de los griegos que se reflejan en los nombres de ciertas constelaciones y unas ligeras nociones básicas de conceptos astronómicos. Si se puede sería aconsejable contar con música apropiada de fondo (la de Cosmos por ejemplo) para poner muy bajita y es necesario ir apuntando a las distintas zonas del cielo con una linterna potente o un foco. Además sería muy aconsejable disponer de algún tipo de megafonía (quizá un radio-*

*cassette con micrófono).*

En el pasado, sin luces, el cielo nocturno era un gran espectáculo. Sin televisión ni luz por la noche, ver el cielo era lo mejor que podía hacerse. No es extraño que motivara tanto la imaginación de los antiguos como para que vieran en el cielo las figuras de su mitología. Y tampoco es extraño que lo llegaran a conocer tan bien como para que les llegara a servir de guía. Y entre todas las estrellas, en especial una que no se movía jamás de su sitio, a diferencia de todas las demás. Es la estrella Polaris.

Para buscar la estrella que hizo posible la navegación y los descubrimientos de nuevas tierras se prolonga cinco veces la parte trasera del Gran Carro, la Osa Mayor.

Zeus, casado con Hera, se enamora de Calisto, hija de Licaón, un dios enemigo de Zeus. El caso es que tuvieron un hijo llamado Arcas. Alguien tomó cartas en el asunto y convirtió a Calisto en Osa. Unos dicen que fue Artemisa, diosa de la caza y la Luna, una antigua amiga que se indignó con Calisto; otros dicen que fue Zeus, para proteger a Calisto de los celos de Hera; y otros dicen que fue la propia Hera. El caso es que fue convertida en Osa, y cuando su hijo Arcas creció estuvo a punto de matar a su madre sin saber quién era, pues para él sólo era una Osa. Zeus convirtió a Arcas en Oso para que no volviera a suceder algo parecido, y después depositó a madre e hijo en el firmamento (Osa Mayor y Menor). Hera se enfadó porque Zeus concediera tal honor a su amante y convenció a Poseidón, dios del mar, de que no era bueno que los osos se bañaran en el mar, para privar a Calisto y su hijo de tal placer, y es por eso por lo que ninguna de las dos constelaciones se pone nunca en el horizonte.

***Momento de explicar el movimiento de las estrella en el cielo, también sobre las Osas, contar las historias de los indios sobre los dos carros, el mayor y el menor. El mayor trae los colores de la primavera, y es entonces cuando se pone al revés y los vuelca. El menor igual con el otoño.***

Cerca del cenit está Vega de Lyra, la estrella patrón. El brillo de todas las demás estrellas se mide comparándolas con Vega. Sólo hay cuatro estrellas más brillantes que Vega, y sólo dos de ellas se pueden ver desde el hemisferio Norte. Una es Sirius, la estrella más brillante de todas, que se ve en Invierno hacia el Sur. La otra es Arcturus, que se puede ver ahora, prolongando la curva que trazarán las tres estrellas del mango del Gran Carro.

Dirán entonces que hay una estrella más brillante hacia el Sur, pero eso no es una estrella, sino Jupiter=Zeus. Sus cuatro mayores satélites los descubrió Galileo con el primer telescopio de la historia. Se llaman Io, Europa, Ganímedes y Calisto, y todas fueron amantes de Zeus.

Sin embargo el objeto más brillante, aparte del Sol y la Luna, es Venus, la diosa de la belleza. Se suele llamar la estrella vespertina o el lucero del alba.

***Momento de explicar la diferencia entre los planetas interiores y exteriores.***

Vega-Deneb-Altair forman el triángulo del verano, y son de las constelaciones Lyra, Cygnus y Aquila respectivamente.

Cassiopeia, en forma de W, era la esposa de Cepheus, en forma de casa. Ella presumió de ser más bella que las ninfas del mar. Estas se indignaron y pidieron a Poseidón, dios del mar, que la castigara. Envío a Cetus, el monstruo marino (constelación no visible ahora) a destruir el reino de Cefeo, que consultó con el oráculo. Le dijo que sólo el sacrificio de su hija Andrómeda apaciguaría al monstruo. Por eso la encadenaron en una roca junto al mar. Pero cuando la iba a devorar llegó Perseus montado en lomos de Pegasus. venía de acabar con la medusa, cuya sola mirada petrifica a cualquier

mortal. había acabado con ella haciendo que se reflejara en su escudo pulido. Le cortó la cabeza y de la sangre de medusa surgió el caballo alado, Pegaso. Y después es cuando llega a rescatar a Andrómeda, para lo cual enseñó la cabeza de la medusa al monstruo Cetus, que quedó petrificado.

Y en el Sur vemos Scorpius. El escorpión fue enviado por Apolo para matar a Orión el cazador (constelación visible en invierno) porque Apolo temía por la virginidad de su hermana Artemisa, diosa de la caza y la Luna. Orión se salvó del escorpión metiéndose en el mar, pero Apolo convenció a su hermana para que lanzara una flecha a Orión, haciéndola creer que lo que veía (una mancha) era una bestia marina.

Muerto Orión, llevaron a Orión y al escorpión al firmamento y los colocaron tan lejos como fue posible, aunque el escorpión sigue persiguiendo a Orión por el firmamento.

### ***Momento de probar la agudeza visual buscando estrellas rojizas.***

Lo es claramente Antares, alpha scorpii. Antares significa "parecido a Ares" y Ares es Marte, el dios de la guerra, el planeta rojo, con sus satélites Fobos y Deimos, miedo y terror. Antares y Marte se parecen tanto en color como en brillo, y ambos se sitúan cerca de la elíptica.

**Material necesario:** alguna megafonía (como radio-cassette con micrófono), un foco o linterna potente y si es posible música de fondo muy suave.

## **3. VELADA: JUEGO DE LA OCA**

Este juego es conocido. De todas las formas , vamos a explicarlo por si hay algún monitor despistado. Consiste en realizar una serie de pruebas para llegar a la meta. Si la prueba se consigue se le deja al grupo seguir tirando; si no consigue la prueba entonces retrocederá 4 casillas. Si retrocede y cae en una oca no le va a tocar ir de oca a oca y tiro por que me toca.

Si cuando tira cae en una oca va a la siguiente oca y tira por que le toca. Pero para ir de oca a oca tienen que cantar una canción , y por supuesto bailarla. La canción puede ser la que ellos quieran. Esta semi-prueba tienen que realizarla delante de los dos monitores que organicen el tablero y los grupos , por supuesto ellos decidirán si lo han hecho bien. Si consideran que no está bien realizada no pasarán de oca a oca.

El resto de monitores tendrán una serie de pruebas asignadas. Los dos monitores que organizan el juego mandan a los chavales a determinado monitor que será el que tenga la prueba de la tirada. Diciéndoles a los chavales dónde han caído, que será el mismo número de la prueba. Ese número tendrá que decírselo al monitor para saber este a qué prueba exactamente se refieren. Si el grupo repite en la misma casilla tendrán que volver a hacer la prueba hasta que la consigan. Si a un monitor le llegan varios grupos para hacer las pruebas los colocarán por orden de llegada , al igual harán los dos monitores organizadores.

También hay pruebas de volver a una determinada casilla, llamadas pozos. También hay una prueba que es volver a empezar, que es la muerte.

Los grupos del juego serán aquellos que se establezcan para todo el campamento, debido a que como es una de las primeras veladas tengan concepto de grupo y se aprendan los nombres desde el principio.

Para la comprobación de que una prueba se ha realizado el monitor deberá entregar a cada grupo un papelillo que ponga prueba conseguida o no y el número de la prueba.

La motivación del juego es terminar cuanto antes , es decir, quien se de más prisa en hacer las

pruebas o tenga más suerte en echar los dados será quien gane el fantástico juego de la oca.

Hasta aquí las ideas fundamentales para el juego. A continuación vamos a desarrollar **las pruebas**:

10 Tienen que ponerse un jersey que no sea suyo.

20 Es una especie de gusano lo que tienen que hacer. Una mano entre sus piernas y la otra mano cogida del de delante. Tendrán que ir hasta donde están las tiendas y volver, sin separarse.

30 Se ponen en círculo. Tienen que intercambiarse los zapatos. Pero deben cambiarse el zapato derecho con el compañero de la derecha y el del pie izquierdo con el compañero de la izquierda.

40 Llevar algo rojo de ropa.

50 OCA

60 Pintarse la palabra AMIGO en la frente. Todos los del grupo.

70 Envolver a uno del grupo con papel higiénico

80 Representar mímicamente uno del grupo las dos películas siguientes: La guerra de las galaxias y el cerdito valiente.

90 OCA

100 Deberán apuntar en un papel todos los nombres de los monitores, cura y seminaristas y su lugar de procedencia de la base.

110 Ordenar a los monitores, cura y seminaristas en orden de altura. Escrito en un papel.

120 Decir el nombre de todos los monitores de Puertollano. Respuesta correcta: 0.

130 Cara o cruz. Con una moneda tirada al aire y recogida en la mano del monitor . Los chicos decidirán si la parte de arriba de la moneda es cara o cruz.

140 OCA

150 Traer puesta la gorra suya y si no tienen pues pierden la prueba.

160 Escribirse todos en la cara el nombre del coordinador de la base 2.

170 Tienen que pasarse un balón de uno a otro, pasando por todos, pero tienen que estar separados a unos 5 metros. Formando dos filas. Tienen que pasarse el balón en zig-zag y sin caerse al suelo el balón.

180 OCA

190 Prueba de pensar: Un avestruz sobrevuela el canal de la Mancha al amanecer , cuando un cazador con acento Gabacho le acierta en plena cabeza. El ave cae pero ¿dónde? Gran Bretaña, Francia o en el mar. Respuesta correcta: Las avestruces no vuelan.

200 Inflar 30 globos.

210 Contar cada uno del grupo un chiste. No vale contar todos el mismo. Tampoco valen chistes de chiquitistan.

220 Escribir el nombre de su grupo en el suelo con sus cuerpos.

230 OCA

240 Todos sentados en las rodillas del de atrás haciendo un círculo. Ninguno en el suelo.

250 Se le da a cada chaval dos vasos. Lo que tienen que hacer es traerlos llenos de agua al monitor de la prueba, y beberse los delante de él.

260 POZO. Vuelve a la casilla 6.

270 OCA

280 Ponerse encima de la ropa el pijama.

291 Prueba de pensar: Un granjero va caminando por el campo tranquilamente con una col , una oveja y un lobo. De repente llega a un río. Se encuentra con una barca pero en esta barca sólo caben el granjero y uno de sus acompañantes. Tienen que pasar todos . Teniendo en cuenta que el lobo se come a la oveja y la oveja a la col ¿Cómo pasar el río?

Respuesta correcta: Primero coge el granjero a la oveja y la deja en la otra orilla. Vuelve y coge a la col. Deja a la col donde la oveja y entonces coge a la oveja. Regresa a la orilla donde está esperando el lobo, deja a la oveja. Coge al lobo y lo lleva donde está la col. Al final regresa donde está la oveja y la lleva con el lobo y la col. Continúan el viaje.

300 Prueba de pensar: subo llena, bajo vacía, si no te das prisa la sopa se enfría. Respuesta correcta: la cuchara.

310 Tienen que decir 5 refranes.

320 OCA

330 Prueba del gusano. Lo que tiene que hacer es sentarse en el suelo, cada uno se sienta entre las piernas del compañero y así sucesivamente hasta hacer una fila. Después levantan las manos y balanceándose de un lado a otro tienen que darse la vuelta, de tal forma que las manos las apoyen en el suelo. Las piernas deben tenerlas colocadas en la espalda del de atrás. Y así se forma un gusano.

340 Llevarse unos a otros a caballito hasta las tiendas y si son impares, uno debe de ir a cuatro patas.

350 ¿susto o muerte? Respondan lo que respondan vuelven a empezar.

360 OCA GUARRA. Aquí solo hay opción a volver a tirar (no se avanza a la siguiente oca porque no hay más).

370 Decir los números primos de 1 al 50: 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43 y 47.

380 Cantar canción. Si hay himno que sea el himno, si no es así pues una canción que se sepa el monitor.

390 Decir el nombre de todas las comunidades autónomas.

Galicia, Asturias, Cantabria, País vasco, Navarra, Aragón, Cataluña, Castilla y León, La Rioja, Madrid, Castilla-La Mancha, Valencia, Islas Baleares, Extremadura, Andalucía, Murcia e Islas Canarias.

400 Estar 1 minuto con los ojos vendados y a la pata coja.

410 Contar el número de tiendas de todo el campamento. Respuesta correcta: desconocida (por ahora, claro).

420 POZO. Volver a la casilla 28.

430 META. Gana quien llegue primero.

### **Material necesario**

- 100 folios
- 1 rotulador gordo rojo
- 1 rotulador gordo negro
- 2 dados
- papel higiénico
- balón
- 100 globos
- 20 vasos
- rotuladores normales de colores

### **4. VELADA: A LA CARTA**

Esta velada está pensada para el día de la coherencia. Propongo 3 juegos, mejor que sobre. En cualquier caso, con uno se puede pasar la velada.

El primero es el **juego de las 20 canciones**. En grupos han de realizar una lista por duplicado de 20 canciones que están en castellano y publicadas. Habrá un juez que se encargará de que se desarrolle todo con legalidad. Él mismo puede llevar la velada. Por grupos se empieza a cantar, todos los del grupo si no vale, y por el mismo orden que la lista que ellos tienen y que fue entregada con anterioridad al juez. Los demás grupos tendrán que tachar las canciones que los demás canten si están repetidas. Al final quedará un grupo con una o más canciones mientras que los demás ya no tendrán ninguna. Este grupo habrá ganado. No tiene por qué ser el grupo de monitores (aunque tendremos que intentarlo).

Otra posibilidad es el **juego de la flecha**. En esta ocasión todos los chicos/as están juntos. Una persona, monitor, va narrando un cuento, inventado, y cada vez que diga la palabra flecha todos/as los/as chicos/as salen corriendo. El monitor cuenta hasta "20" y los chicos han de quedarse donde están. La idea es llamarlos (a los que están visibles) por sus nombres con la ayuda de todos los monitores. Los que son llamados quedan eliminados y los que no continúan con el cuento. Se repite otra vez, el narrador sigue contando el cuento y cuando diga la palabra flecha salen los chicos/as corriendo, y así hasta que todos hayan sido eliminados. Si ocurre muy pronto se puede volver a empezar.

Y otro juego posible es el **juego de los globos en la noche**. Cada monitor tiene un globo inflado, sin agua. Se da un tiempo prudencial para que nos escondamos en el bosquecillo y los chicos/as han de ir a pincharnos el globo con las manos. Como es de noche los monitores nos defendemos con las linternas. Si descubrimos a algún osado chaval que se acerca a por el globo le apuntamos con la linterna y el chico debe ir a por otro monitor. Cuando nos hayan pinchado todos los globos entonces será nuestra perdición ya que el juego habrá concluido.

### **Material necesario**

-Globos de los grandes, por lo menos 2 o 3 para cada monitor, más alguno que se pincha al inflarlo.

## **5. VELADA:FIESTA DE DISFRACES**

### **Objetivos**

- Fomentar la creatividad y el ingenio.
- Que todos ofrezcan algo al público.
- Que todos disfruten con los disfraces.
- Que los participantes se diviertan y disfruten.
- Que todos participen.
- Que se comparta ese momento entre todos.

### **Desarrollo**

Esta actividad se compone de dos partes: la preparación y la representación.

Las fases de la preparación son:

- Creación de los disfraces.
- Preparación "teatral" y montaje.
- Vestuario y maquillaje.
- Iluminación y decorado.

Estas fases son iguales independientemente de la edad. Cuanto más mayores sean más a fondo trabajarán cada fase.

La representación puede ser en una velada o en una tarde. Se presenta como un festival de disfraces con presentador. Los disfraces mejor elaborados se colocan al final para que el interés no decrezca.

Por parejas (chico-chica, preferiblemente, en el caso de que hubiera más chicos que chicas \ viceversa podrán formarse parejas del mismo sexo), deberán inventar y confeccionar un disfraz "particular" para cada pareja. El traje de uno debe complementarse con el del otro (dentro de la misma pareja).

Ejem: Mickie Mouse y Minnie \ en su caso Payaso y payasa.

Una vez realizados los trajes, se hará una fiesta en la cual cada uno deberá exhibir sus disfraces y pasar unas pruebas. Estas serán las siguientes (a elegir, ya que por la cantidad de componentes sería imposible representar todo):

- 1.- Contar un chiste cada uno: Espontáneos, pueden ser de niños/as y de las monitoras y monitores (bien intencionados, no abusivos, respetuosos, que si recomendamos) \ bien, preparados (chistes graciosos que sean conocidos por todos).
- 2.-Cantar una canción: Es fundamental cantar en los campamentos (graciosa y corta).
- 3.- Inventarse una historia: (bien del campamento, anécdotas \ sobre un hecho de la vida cotidiana, sobre todo brevedad).
- 4.-Actuaciones: Pueden ser obras cortas, coreografías, bailes...etc.

NOTA: Cada participante de la pareja, deberá realizar las pruebas por separado, es decir, si la prueba fuera contar un chiste, cada componente tendrá que contar uno. En el caso de bailes \ coreografías lo harán conjuntamente.

---

### **Material necesario**

- Ceras y pinturas (de cara)
- Papel de embalar.
- Papel pinocho y cartulinas (de colores).
- Maquillaje.
- Bolsas de plástico.
- Y lo que cada componente quiera aportar.

---

### **Duración**

- Hora/ hora y media

## **6. VELADA: ESCONDITE AL PASO**

---

### **Presentación**

Juego nocturno, sencillo y muy divertido, aconsejable para todos los campamentos.

---

### **Objetivos**

- Familiarizarse con la noche.
- Fomentar la cohesión de grupo.
- Que todos los niños y niñas disfruten.

### **Desarrollo**

Aprovechando la oscuridad de la noche, una persona inicia el juego narrando un cuento, el resto del grupo irá caminando detrás. El juego consiste en tratar de esconderse al tiempo que el narrador empieza una cuenta atrás del diez al cero.

*"Érase una vez un pastor que tenía diez ovejas, (diez, nueve, ocho, siete...cero), pero un lobo se comió una de ellas y le quedaron (nueve, ocho...cero)... Hasta sólo quedarse con una (uno, cero)".*

En los intervalos en que se empieza la cuenta atrás, todo el grupo tiene que tratar de esconderse, al llegar al último número, nadie se puede mover y el narrador empieza a identificarse a todas las personas que pueda, no moviéndose en un radio de más de un metro.

### **Observaciones**

Como los intervalos son cada vez más cortos se pueden intercambiar las ropas con el fin de despistar al narrador y que se haga más difícil la identificación.

Las personas identificadas pueden abandonar el juego, o pasar a ayudar al narrador a descubrir a los que van quedando.

### **Duración**

- Una hora. El juego termina cuando han sido identificadas todas las personas.

### **Material necesario**

- Linternas.

## **7. VELADA: DE CREATIVIDAD**

Cada dos grupos preparan una dinámica: canción, baile, teatro, juego, broma,... La presentarán durante la velada, entre canción y canción.

El grupo de monitores también puede preparar algo divertido para animar la fiesta.

# MARCHAS



---