

Los doce trabajos de Hércules:

1.- Tema:

Todo el mundo sabe que el célebre semidiós griego tuvo que realizar doce trabajos extraordinarios, casi ningún historiador se ha puesto de acuerdo con otro sobre lo que versaban esos doce trabajos, por fin, hemos podido reunir los verdaderos doce trabajos de Hércules y proponérselo a los chicos / as del campamento, ya que nuestra época tiene tantos héroes como la antigüedad.

2.- Características del juego:

El juego se realiza en las zonas de esparcimiento de la finca.. Se realiza por equipos de 6 a 12 jugadores cada uno de ellos. El objetivo es recorrer el itinerario y superar el mayor número posible de pruebas y lo mejor posible. El recorrido no es cronometrado en su conjunto. Obligatoriamente los chicos han de ir disfrazados de griegos o romanos.

3.- Las pruebas de Hércules:

1.- MENSAJE DE LA ESFINGE:

Se les propone a los chicos una prueba de ingenio, que tendrán que superar para encontrar el comienzo del hilo de Ariadna. La prueba será de tipo de las de pensamiento paralelo. Si no la resuelven se les dirá que cerca de allí comienza el hilo, pero no dónde en concreto, tendrán que buscarlo.

2.- HILO DE ARIADNA:

Deberán atravesar una maraña de cuerdas sin tocar. Cuantos más toques hagan, peor será la puntuación.

3.- LOS ANIMALES DE JÚPITER:

Deben encontrar varios insectos de cualquier especie, hasta un total de ocho y traerlos es presencia del Dios Júpiter. Disponen de cinco minutos para hacerlo. Se les indica el camino.

4.- EL CUERNO DE LA ABUNDANCIA:

Se encuentran con un monitor rodeado de frutas, alimentos, vasos, objetos varios. Durante dos minutos el monitor les habla de las excelencias de la buena comida. Luego les hace darse la vuelta y han de responder a unas preguntas sobre lo que rodeaba al monitor. Se les indica luego la ruta a seguir.

5.- DE CARIBDIS A SICILIA:

Cuando van caminando aparece de repente un monitor disfrazado de monstruo. No les dejará pasar si no responden bien por lo menos a cuatro de ocho preguntas que haga: Indicar el

Norte, Reconocer una especie de árbol, el nombre de cinco monitores, la cena de la noche anterior, el tema de ayer, el nombre de un grupo distinto del suyo, el nombre de un pueblo de los de al lado del campamento y el nombre del monitor más pequeño.

Si no consiguen cuatro aciertos se les envía a la Ruta del Infierno, si lo logran, se les indica el camino.

6.- LOS DISCIPULOS DE PITAGORAS:

Se les proponen diversos ejercicios matemáticos y una adivinanza de lógica, disponen de tres minutos para hacerlo, han de responder bien a las operaciones o a la adivinanza de lógica (problema de oveja, col y lobo. Si hacen bien las dos, se les envía a la prueba 8, si sólo una o ninguna, a la 7.

7.- EL COMBATE DE LOS TITANES:

Sobre un tronco cuatro voluntarios han de medirse con un gigante, obligatoriamente debe de haber una chica. Se medirán con almohadas hasta hacer caer al contrincante. Se les indica el camino para seguir.

8.- EL VIAJE DE ULISES:

Han de recorrer todos los miembros del grupo el máximo espacio posible colgados por las manos de una cuerda (soga). Cuanto más recorran más puntuarán.

9.- EL MENSAJE DE MERCURIO:

Allí les espera un monitor que es el Dios Mercurio, les impondrá silencio porque deberán inventarse una historia con algunas palabras claves. Estas podrían ser esternocleidomastoideo, adenosintrifosfato, agarrafarolas, Real Madrid, ambón, kerigma. El que repita mas veces estas palabras ganará.

10.- LOS ADMIRADORES DE BACO:

Baco, Dios de la buena comida, quiere hacer un banquete, pero le faltan ciertos ingredientes que han de traer los chicos: sal, un huevo, un tipo de hierba y un poco de agua, disponen de tres minutos. Si lo logran se les indica el camino, si no, van a la ruta del infierno.

11.- VULCANO Y SUS ARTIFICIOS:

Vulcano está haciendo de sus experimentos y tiene diversos líquidos que los chicos han de probar y averiguar que son: colonia, vinagre, pimienta, tomillo, aceite, crema de dientes, nocilla.

12.- LA RUTA DEL INFIERNO:

En dos de las pruebas si no se superan, se cae en la Ruta del Infierno, han de interpretar un baile por parejas todos los del grupo, con arte. Si vuelven a caer, será una escena de amor de una película famosa.

4.- Clasificación de las pruebas:

- prueba 1: Tiempo en resolver el enigma.
- prueba 3: Tiempo en resolver la prueba.
- prueba 4: Número de preguntas acertadas.
- prueba 5: Número de preguntas acertadas.
- prueba 6: Tiempo en resolver las preguntas.
- prueba 7: Número de victorias
- prueba 9: Tiempo en retener la frase.
- prueba 10: Tiempo en traer los ingredientes.
- prueba 11: Compuestos acertados.

Material

- **Hilo, cuerda y sogas fuertes**