

8. VELADAS

DINÁMICA DE CONOCIMIENTO

- **Primeramente haremos una dinámica de presentación para ir conociendo los nombres de nuestros compañeros. La dinámica que haremos consiste en decir cada uno su nombre seguido de una palabra que comience por la misma letra que el nombre. Por ejemplo, Juan jamón.**

- Cada uno expresa los motivos que le han llevado a acudir al campamento y la primera impresión que se ha llevado del mismo.

- Escribir cuales son los principios que deben regir este campamento, los ideales, el DECÁLOGO.

- Finalmente, quedarse con uno de esos principios para que por la tarde mediante un mimo representemos con acciones ese principio (tienen que participar todos).

- Van saliendo los portavoces para proponernos su decálogo. Iremos eliminando todos los que se repitan, y los que no, los vamos poniendo en un gran cartel que será puesto en un lugar visible del campamento donde tendremos el DECÁLOGO del campamento. Al final resumimos los principios en uno general que se pondrá como título.

- Una vez hecho el decálogo, van saliendo los componentes de cada grupo para hacernos el mimo y un grupo concreto cada vez tendrá que adivinar después de la actuación cual es ese principio.

- Dinámicas de presentación:

· Escribe en un papel 4 ó 5 características tuyas sin poner el nombre. Estos papeles se reparten y por intuición cada uno intenta identificar de que persona es cada papel.

· Cada uno dice su nombre seguido de la palabra que dijo el día anterior haciendo gestos. Seguidamente todos lo repiten.

· El ovillo

- Dinámicas de cooperación

· Colocarse en fila para luego ordenarse según algún criterio (por ejemplo altura) sin poder salir de un recinto pequeño.

· Atada una cuerda entre dos árboles o palos en forma de zig-zag, todos tienen que pasar al otro lado de la cuerda sin tocarla.

· Taras: (mudo, ciego, sin brazos, paralítico, tartamudo (solo utiliza una vocal), siameses con una pierna en común, enano, loco). Al mudo se le dice una actividad que tiene que realizar todo el grupo. Esta actividad tiene ser tal, que con las taras que hemos puesto, haya dificultad para realizarla. Las taras pueden ser otras. Una posible actividad es que tengan que traer tantos potos llenos de agua como miembros hay en el grupo.

* Por la tarde (19:00): - Tiempo de convivencia.

- El juego de la cuerda. (Libro “¡Dispuestos a zarpar!”, pág. 44).

- Llevar al campamento la del grupo, hecha en cada lugar de origen y en esta reunión se

expondrá.

- Con cuento el “la semilla que no quería crecer”, tendremos un momento de diálogo y oración por grupos.
- Cosas positivas y negativas del campamento.
- Cosas positivas y negativas mías. (En estos dos puntos, haremos hincapié en las cosas positivas).
- Cosas positivas de los compañeros del grupo.
- Dinámica de la piedra. (Toda la base junta)
- Juego del hombre libre (En el borrador). Las situaciones planteadas son las siguientes:
 - Casilla 3-A: Me relaciono solo con los de mi lugar de origen, y en mi grupo, con mis amigos.
 - Casilla 7-A: No cuido las cosas (centro, tiendas, ...)
 - Casilla 12-A: No voy a las actividades, y si voy, no participo.
 - Casilla 15-A: Cuando hay que preparar alguna actividad o discutir un tema, la razón la tengo yo y lo de los demás no vale.
- El álbum de María. Cada grupo se divide en dos y hacen una historia.
- Cada uno escribe una carta a María.

EL JUEGO DE LOS PLANETAS.

Es un gran juego en el que el tema principal es el de una reunión de la gente que vive en los diversos planetas del sistema solar para celebrar la fiesta del 18 cumpleaños de la princesa Solaria, hija del gran Lider de todo el sistema solar llamado Plantemo Rey de todos los planetas del sistema solar y soberano de varias constelaciones más.

El juego ha de ambientarse de modo que los chavales se metan dentro de él. Para empezar diremos que estamos en un año superior al nuestro como por ejemplo el 2156 dC. en el que en casi todos los planetas se ha descubierto la vida de seres parecidos a los habitantes de la tierra pero con ciertas peculiaridades.

Para que el juego sea agradable y vistoso habrá que hacer que los chavales se metan en el juego mediante un disfraz que han de elaborar ellos mismos con el material que les demos o que ellos mismos tengan (Se pueden disfrazar con bolsas de basura, papel de aluminio, globos, guantes de latex, ..., o cualquier otra cosa depende de la imaginación que se le quiera echar). Para empezar el juego ha de explicarles que se va a hacer en el mismo de modo que se tendrá que leer la Invitación a la fiesta (Anexo) con un tiempo moderado para poder construir o fabricar los disfraces.

Una vez que ya se les ha contado la historia se les divide por grupos de modo que haya tantos grupos como de planetas hay en el sistema solar. A cada grupo se le da un nombre: *Mercurio*, *Venus*, *Marte*, *La Tierra*, *Júpiter*, *Saturno*, *Urano*, *Neptuno* y *Plutón*. Cada grupo al menos de 6 miembros, si no hay suficientes miembros para todos los planetas se eliminan algunos planetas.

Todos los miembros del mismo planeta han de ir disfrazados de forma parecida para evitar confusiones con otros planetas. Cada planeta ha de llevar un regalo, a poder ser original, para la princesa Solaria, además cada planeta va a tener un habla distinta por lo tanto han de inventarse un

ruido para poder hablar con los demás.

El **Rey Plantemo** y su hija **Solaria** pueden ser o dos chavales o dos monitores, depende de lo ingeniosos que puedan ser los chavales ya que lo gracioso del juego van depender de estos dos personajes que son los que van a llevar un poco el juego junto con un **Bufón** que ha de ser a la fuerza un monitor que es quien dirigirá los juegos.

Una vez que están los tres personajes principales y los planetas con todos sus miembros y se ha leído la invitación estamos preparados para empezar la fiesta. Durante la fiesta se realizarán numerosos juegos de por los cuales se darán puntos dependiendo del tipo de juego.

Presentación de los Planetas:

Para comenzar se deberá hacer una presentación delante de la princesa y el Rey de cada uno de los planetas y de sus miembros. Han de dar el regalo a la princesa y hablar en el idioma propio, es decir, que han de hablar con el ruido que se han inventado. No puntuable.

Pruebas:

- Globito:

Unos cuantos jugadores de cada equipo se

colocan un globo atado a su tobillo. Se meten todos en un círculo y tienen que intentar explotar el globo de los contrarios evitando que exploten el suyo, durante 2 minutos. Los que tengan al final el globo sin explotar ganan 5 puntos para su equipo. Evitar agresiones y que se salgan del círculo para no quedar eliminados.

- El pañuelo peleón:

Se colocan en un círculo un jugador de cada equipo. En una mano tiene un plato con una pelota de tenis y un pañuelo sin atar en el hombro. El jugador a de intentar coger el pañuelo de sus compañeros sin que se le caiga la pelota y sin que le quiten el suyo. Durante 2 minutos. Cada pañuelo en posesión vale 5 puntos.

- Habilidad Verbal:

Por grupos de planetas. En las hojas se han escrito con estos encabezamientos por columnas: animales, plantas, nombres propios, ciudades, ropa, comidas, películas... Se elige una letra al azar y cuando un equipo tenga un ejemplo de cada columna dice: *ALTO* y todos dejan de escribir. El grupo que ha terminado el primero lee las palabras y si son correctas se le otorgan 15 puntos por columna. El resto de los equipos obtendrán 10 puntos por columna si la palabra no ha salido en el grupo que terminó primero y 5 si es repetida.

- Las dos rimas:

Un jugador de un equipo dice una frase, como por ejemplo *a Nacho le atropelló un camión* y otro del siguiente equipo a quien él señale, debe responder con un pareado, como por ejemplo *por ser muy empollón*. Se puede poner un tiempo máximo de respuesta, como por ejemplo 5 o 10 segundos, y así sucesivamente. Cuando alguien falle se le

restan 5 puntos del total.

- **Baile “Tacón Punta”:**

Se hacen dos círculos concéntricos (preferiblemente chicos dentro y chicas fuera) de tal forma que a cada chico le corresponda una chica. Agarrados se inicia el baile: Tacón, punta, tacón, punta, uno, dos y tres y ya. (Bis) La derecha, la izquierda, las dos manos y al mandil. Con un brazo, con el otro, cambio de pareja, sí. (Al cantar la última parte se rota y se cambia de pareja). Es para todo el mundo. No puntuable.

- **Adivina adivinanza:**

Por equipos se intenta conseguir la solución. Hay rebote si no se adivina en un determinado o tiempo o si se falla. 5 puntos por acertar y 2 por rebote.

- ¿Qué país de Asia indica el futuro de un verbo? IRÁN.
- ¿Sabrías qué islas llevan el nombre de un rey sabio de la antigüedad? ISLAS SALOMON.
- ¿Podrías decirme en qué se parece el sol a mí? LAS DOS SON NOTAS MUSICALES.
- ¿Podría un hombre comulgar después de haber comido un pollo un poco de arroz y unas lechugas? SI PORQUE ÉL NO HA COMIDO NADA, HA SIDO EL POLLO.
- ¿Crees que un tuerto puede dejar de serlo? SÍ, SACÁNDOLE EL OJO SANO.
- Hay una palabra de cuatro letras, que al quitarle una queda una. L-UNA
- ¿Cuál es el animal que menos ve? LA VE-NADA.
- ¿Qué es lo que tiene diciembre, y no lo tiene ningún otro mes? LA D.
- ¿En qué se parece la sed al fuego? AMBAS SE APAGAN CON AGUA.
- ¿En dónde habrá más pescados, en el mar o en la tierra? EN EL MAR HAY PECES Y EN LA TIERRA PESCADOS.
- Tu capacidad gastronómica, ¿te permitiría comerte tres manzanas en ayunas? SOLO COMERÍAS UNA, LUEGO YA NO ESTARÍAS EN AYUNAS.
- Josefina es mi tía; Inés es hermana de mi tía. Pero me dicen que Inés no es tía mía, ¿qué será pues para mí?.
- ¿Cuántas veces se puede restar 10 de 100? SOLO UNA PORQUE LA SIGUIENTE VEZ SE RESTARÁ DE 90.
- ¿Sabrías decirme a cuántas vueltas se echa un perro? A LA ÚLTIMA.
- ¿Qué es lo primero que necesita un automóvil para arrancar? ESTAR PARADO.

- ¿Qué cosa hay que cuanto más crece menos se ve? LA OSCURIDAD.

- ¿Qué es la cosa que cuanto más le quitan más grande queda? UN AGUJERO O UN HUECO.

- ¿En qué se parecen los dedos a los huevos? EN QUE TIENE YEMAS.

- ¿Cuál es el ave que no tiene alas ni pico? AVEMARÍA.

- ¿Qué animal anda con las patas en la cabeza? PIOJO.

- El paquete mágico:

Los jugadores se sientan en círculo, uno por equipo. Se empieza a cantar algo, o suena la música y el paquete comienza a pasar de mano en mano. Cuando para la música, el que lo tiene en las manos le quita un forro y lleva a cabo la prueba en la que ha de participar todo su equipo (bailar un baile sólo o acompañado, cantar, imitar un animal, contar un chiste, elegir a otro y hacer una prueba, a ver quién come más galletas o cosas así). Cuando termina la prueba, vuelve a sonar la música y el paquete sigue corriendo, pero sin el jugador anterior. El juego se hace para una prueba por equipo. También puede haber pruebas que sumen o resten puntos.

- La balsa:

Se explica al grupo que todos han sufrido un naufragio, y que sólo hay un bote, en el que no caben todos. Los que queden fuera, se verán devorados por las fauces de los terribles escualos. A la señal, se inicia la lucha. Participan varios jugadores de cada equipo. Cada uno de los que queden dentro vale 5 puntos para su equipo. Duración de 2 minutos.

- Descomponer palabras:

El animador dice una palabra (v.g. carpintero) y los jugadores, en un tiempo dado (5 minutos), han de formar otras palabras con esas letras (sin repetir v.g. carro) o repitiendo las letras (v.g. cenicero). Gana el que más palabras ponga. Cada palabra vale 2 puntos.

Para acabar la fiesta el equipo que más puntos tenga, tendrá que elegir a uno de sus miembros para que pida la mano de la princesa Solaria. Este deberá utilizar sus encantos personales para lograr conquistar tanto a la princesa como a su padre el Rey.

Después de haber hecho esto el Bufón da por terminada la fiesta y el Rey Plantemo y su hija, la princesa Solaria se retiran del trono y el juego concluye.

“Durante los últimos años hemos vivido en consonancia unos planetas con otros dentro del sistema solar. Aunque el principio fue difícil con numerosas guerras, hoy en día todo esto ha cambiado a mejor, ahora nos toleramos unos a otros y tenemos una convivencia común de modo pacífico y cooperativo.

Todo esto fue gracias a nuestro actual Rey del Sistema Solar *Su Ilustrísima Majestad el Rey Don Plantemo*. El próximo martes nuestro rey está de fiesta ya que su hija predilecta cumple su mayoría de edad, la Princesa Solaria cumple 18 años de modo que a partir de este momento ya puede acceder al trono de nuestro sistema. Para celebrar este gran acontecimiento el Rey hace saber a todos sus reinos y territorios que están invitados a la Fiesta que ha sido preparada para tal evento. Cada uno de los planetas respectivos deberá venir con sus trajes regionales planetarios para la Fiesta que será por todo lo alto.

Esperando que todos ustedes acudan a la fiesta en honor a la *Princesa Solaria*, heredera legítima al trono que tan bien ha gobernado su padre y esperando que su majestad lo ocupe con igual libertad y sensatez cuando sea menester, nos complace su disposición y esperamos verles pronto en tal evento.”

Saludos de *SIM el Rey Plantemo*.

Lunes, 3 de julio: dinámicas de conocimiento.

PASAR LA ADUANA

EL CARTERO

PERDIDOS EN LA SELVA

Objetivo: Conseguir hacer grupos de manera especial. Encontrar a los miembros de tu misma especie sin encontrarte con otros animales diferentes.

Duración: Aproximadamente 10 minutos o lo que tarden en encontrarse todos los miembros.

Espacio en que se desarrolla: Campo extenso, con forma cuadrada o rectangular.

Desarrollo:

- Se reparten los papeles con los distintos nombres de animales a cada uno de los participantes sin que nadie más sepa el animal que les ha tocado.
- Se reparten por el campo de modo que estén dispersos unos de otros.
- Han de buscar a los miembros de su misma especie mediante el ruido característico de cada especie para formar un grupo. Queremos formar grupos de 5 o 6 personas.
- El juego no va a ser tan sencillo por que si un jugador se encuentra con otro que no es de su especie deberá intentar quitarle el pañuelo, que previamente se había colocado, que lleva en el culo el otro jugador.
- El primer grupo que se junte por completo y que menos pañuelos haya perdido en lucha, será el vencedor.

Material: Pañuelos para todos y los papeles con los nombres de animales.

LA CUERDA

Objetivo: Conocer a la gente por sus gustos y conocer el nombre de algunas personas. Empezar a motivar a la gente para que se presente a la gente que no conoce y que comparte sus gustos o disgustos.

Duración: 20 o 30 minutos. Hasta que casi todos tengan todo el cuestionario relleno.

Espacio en que se desarrolla: Campo extenso, con forma cuadrada o rectangular.

Desarrollo:

- Hacemos varios grupos. Pueden ser los grupos que se han hecho para el juego anterior.
- Todos los del grupo se deben de atar con cuerdas o con los cordones de las zapatillas de modo que cuando anden vaya todo el grupo para el mismo lado. Si no es suficiente con las cuerdas o cordones pueden ir cogidos por debajo del brazo.
- Una vez conseguido esto se les da el cuestionario y se le dice que han de buscar a personas que cumplan lo que pone en el cuestionario y que han de apuntar el nombre de esta persona y el lugar del que procede. No vale repetir nombres.

Cuestionario:

- Que tenga el mismo grupo o cantante favorito.
- Que tenga la misma medida de culo.
- Que pueda repetir tres veces seguidas sin reírse; “Tururu pajarito, pío, pío”.
- Que tenga el mismo color de ojos que tú.
- Que le guste la misma comida que a ti.
- Alguien que ronque.
- Alguien a quién le huelan los pies.
- Que sea alérgico al polen de los árboles.
- Que le guste el mismo deporte que a ti.
- Que calce el mismo número que tú.
- Que le gusten las matemáticas.
- Que sea su primer campamento.
- Que tenga el mismo tamaño de mano que tú.
- Que haya hecho rappel, puenting,...
- Que no sepa que es un poto o pote.
- Que nunca haya dormido en tienda de campaña.
- Que alguna vez se haya roto un hueso.
- Que no le gusten los dulces (gominolas, piruletas,...).
- Alguien que le guste dibujar.
- Que le guste el mismo animal que a ti.

Material: Papel con las preguntas del cuestionario que han de contestar y bolígrafo.

Martes, 4 de julio: el árbol genealógico.

Objetivo: Obtener el mayor número posible de fichas, para lograr completar el árbol genealógico, atando cabos y reflexionando.

Duración: Tiene una duración de 60 minutos aproximadamente. Ningún equipo puede tratar de resolver el árbol genealógico antes de que hayan pasado 50´ de juego.

Espacio en que se desarrolla: Campo extenso, con forma cuadrada o rectangular.

Desarrollo:

- Se forman 8 equipos formando un círculo con los chavales y numerando a todos.
- En cada equipo se nombra un representante: delegado de equipo.
- A cada equipo se le reparte el material al principio del juego: 4 fichas, papel y bolígrafo.
- Los equipos se reparten por un área delimitada.
- Cuando un delegado de equipo pregunte por una ficha al otro equipo, si ese equipo la tiene, debe mandarle primero hacer la prueba que viene escrita por detrás de la ficha. De este modo podrá conseguir la información de otros equipos y así componer el árbol genealógico.
- El equipo de control irá proporcionando las fichas restantes (subrayadas, son 6) cada 8'. Para ello se irán moviendo por el espacio previamente delimitado y cuando quieran convocar a los chavales para darles una pista, lo señalarán haciendo mucho ruido. En ese momento todos los chavales deberán dejar lo que están haciendo si quieren la pista.

* Variante: los monitores que no formen parte del equipo de control, además de controlar el desarrollo del juego, pueden repartir alguna pieza a los equipos que se encuentren. Esto se puede tener en cuenta si el juego se alarga.

Pistas del juego:

1. Uno de los hijos de Mónica se llama Lucas.
2. El sobrino de Mónica se llama Cristóbal.
3. El hijo más pequeño tiene 8 años.
4. El primo de Lucas tiene 10 años.
5. El abuelo paterno de Cristóbal tiene 66 años.
6. El abuelo de Pedro se llama Santiago Berlín.
7. El hermano del electricista se llama Roberto.
8. La señora Berlín se llama Lucía.
9. El padre de la familia numerosa se llama Emilio.
10. Cristóbal es hijo único.
11. La mujer de Roberto es mecanógrafa.
12. Emilio Latour tiene 41 años más que su mujer.
13. Las dos hijas tienen 10 y 12 años respectivamente. Su madre se llama Mónica.
14. Colette es la hija pequeña de Emilio.
15. Silvia es la hermana de Lucas, Colette y Pedro.
16. La familia numerosa está formada por 4 hijos.
17. El padre de Lucas es electricista.
18. Roberto tiene 35 años.
19. El abuelo paterno de Pedro se llama Alfredo.
20. El padre del hijo único se apellida Latour.
21. La mujer de Alfredo se llama Luisa y tiene 63 años.
22. El tío de Pedro es maestro.
23. Mónica se ha casado con Emilio Latour.
24. Uno de los abuelos tiene 64 años y su esposa la misma edad.
25. La hija política (nuera) de Alfredo Latour es dependienta.

26. La cuñada de Mónica tiene 29 años.
27. La mecanógrafa se llama Claudina.
28. Lucas tiene 15 años.

Pruebas para conseguir las pistas:

1. Traer al control un litro de agua o arena.
2. Escenificar una escena de supermercado.
3. Representar un rebaño de ovejas (pastor, ovejas, perro,...).
4. Ir al director del juego y echarle una bronca durante 30 segundos. Después de eso pedirle un autógrafa dedicado del director del juego.
5. Sentado o tumbados hacer todos los del grupo la forma de un ocho.
6. Escenificar una escena del Oeste.
7. Traer un orinal o algo con la misma utilidad.
8. Pasar una pelota con el cuello por todos los del equipo.
9. Relevos de zapatos (han de estar antes amontonados) haciendo una carrera.
10. Ponerse una prenda del revés en 30 segundos participa todo el equipo y traer 5 tipos de pasta de dientes diferentes.
11. En fila india agachados cogiéndose, con la mano derecha, la mano izquierda del compañero de atrás (pachín). El último se sienta en el suelo con dicha postura y los demás han de intentar sentarse. Tienen dos minutos para conseguirlo.
12. Acertijo: Un señor que vive en el piso número 13, todos los días pulsa el botón del piso número 10 y sube los 3 pisos que le quedan andando. Excepto los días de lluvia que pulsa el número 13 y sube directamente. ¿Porqué?. Respuesta: El hombre es tan bajito que llega sólo al botón número 10. Mientras los días de lluvia como lleva el paraguas pulsa con este su correspondiente piso.
13. Decir cuantos sacos de dormir hay en el campamento.
14. Conseguir los calcetines más guarros del campamento.
15. Trabalenguas: “Tres tristes tigres comían trigo en un trigal”. Han de decirlo todos los del grupo.
16. Bailar el tacón punta o la canción del Hipopótamo con gestos.
17. Hacer una fila con la ropa de al menos 6 metros (no se puede utilizar los cordones de las zapatillas) mientras imitan el sonido de un animal.
18. Llevar al monitor cuatro papeles cada uno, no deben ser de la papelería y con algo verde en la cabeza, no pueden ser hojas. Después de la prueba los papeles a la papelería.
19. Hacer todos los miembros del grupo los números del 0 al 9 con el culo.
20. Realizar 5 tipos de abrazos distintos de los habituales.
21. Pasarse un vaso de agua con los dientes y sin tocarlo con las manos.
22. Afeitar el globo: un globo hinchado y con espuma de afeitar que han de echar ellos han de intentar afeitar una parte sin explotarlo.

Material:

Material por equipo: papel, bolígrafos y fichas.

ALFREDO LATOUR (66)

LUISA

(63)

SANTIAGO

BERLÍN(64)

LUCÍA
(64)

CRISTÓBAL
(10)

PEDRO
(8)

SILVIA (12)
ROBERTO L.

maestro(35)

CLAUDINA(29)

mecanógrafa

LUCAS (15)
COLETTE (10)
EMILIO L.
electricista(41)
MÓNICA BERLÍN
Dependiente(39)

Miércoles, 5 de julio: furor.

Jueves, 6 de julio: estratega (juego de las linternas)

Duración: Tiene una duración de 60 minutos aproximadamente.

Espacio en que se desarrolla: Campo extenso, con forma cuadrada o rectangular.

Desarrollo:

- En este juego participan dos equipos: MONTIS Y ROBERTS.
- Los miembros de cada equipo están clasificados en relación con la siguiente jerarquía:

Mariscal

General

Coronel

Capitán

Teniente

Sargento

Soldado

Artificiero ----- igual categoría que un soldado

Bomba ----- solo explota al ser disparada

ESPÍA ----- sólo espía, no dispara

BANDERA ----- no dispara

- El juego consiste en conseguir la bandera del equipo contrario. Para ello, los dos equipos tendrán que irse disparando con la luz de las linternas hasta descubrir quién es la bandera del equipo contrario.
- Es necesario que exista un coordinador que dé la orden de disparar a cada uno de los miembros de su equipo, llamándoles por su apodo.
- Los disparos son alternativos, los equipos se turnan. Se efectuarán después de que uno de los monitores haya hecho sonar un silbato y todos los participantes de ambos equipos, que estaban corriendo por el campo delimitado, se hayan tirado al suelo quedándose inmóviles.
- Solamente cuando el coordinador nombre a un participante, éste contesta si quiere disparar o no, tras la petición de su coordinador. En caso afirmativo dispara enfocando su linterna hacia su oponente. Una vez efectuado el disparo, los monitores miran sus identificaciones que demuestran su categoría. Si la categoría del miembro que ha disparado es mayor, el miembro herido muere y queda eliminado.
- Gana el equipo que consiga proteger su bandera durante mayor tiempo.

Material:

una linterna para cada participante

papeles con la categoría y equipo que le corresponde a cada participante

silbato

megáfono para que el coordinador dirija el juego

Viernes, 7 de julio: la caza del vampiro.

Duración: Tiene una duración de 60 minutos aproximadamente.

Espacio en que se desarrolla: Campo extenso.

Desarrollo:

- Los acampados se organizan en 7 equipos de unas 12 personas por grupo.
- El juego comienza con la lectura del manuscrito, para ambientar a los chavales.
- La misión consiste en localizar la guarida de los vampiros y robarles el talismán de Vlad El Empalador.
- Para ello deberán pasar por cada uno de los personajes repartidos en el juego y obtener de cada uno un objeto o información acerca de los vampiros, necesarios para poder completar la misión.
- Los distintos personajes son representados por los monitores, que estarán escondidos por el área previamente delimitada.

Personajes:

♣ 5 vampiros

♣ 5 personajes:

o *Zíngara* → Envía al equipo hacia un vampiro.

o *Sacerdote* → Entrega una cruz para ahuyentar a los vampiros.

o *Curandera* → Entrega un diente de ajo para curar mordeduras.

o *J. Harker* → Sabe dónde se esconden los vampiros.

o *Van Helsing* → Entrega el espejo con el que matar a todos los vampiros juntos.

Material:

Manuscrito de ambientación

Dientes de ajo

Rotuladores rojos

Cruces

Espejos

Eran cientos, miles. Habían conseguido doblarnos en número y sólo nos restaba refugiarnos en la superstición y las creencias populares, aquellas que de niños, nos hacían encogernos entre sudores fríos. Así los cuatro miembros del grupo que quedábamos ilesos, habíamos atado a nuestras manos crucifijos con los que espantar momentáneamente a tan feroces enemigos.

A pesar de las cruces que nos dio el sacerdote, cada vez se acercaban más, y sólo los ajos de la curandera lograban espantarlos, mientras gruñían y pronunciaban extrañas palabras con cierto acento húngaro.

En medio del revoloteo de sus alas, nuestras fuerzas se apagaban cada vez más rápidamente, los crucifijos se habían soltado de nuestras manos y de nuestras bocas salía un tenue Padre Nuestro con que bendecir nuestras almas destinadas al servicio del mal.

En ese mismo instante apareció él. Vestía de forma extraña, antigua, pero sus ojos eran sinceros y claros. Infundía una paz que nos cautivó por completo. Él fue quien salvó nuestras vidas; con un extraño ritual hizo desaparecer a todas las perversas criaturas, entre un enloquecedor rechinar de colmillos, pero dejando una expresión suprema de paz en sus rostros, una vez liberados de su dueño...

Gracias a él, al profesor Van Helsing, puedo escribir estas líneas un día después de lo acontecido en esta tranquila aldea de S alamanca. Por desgracia, el talismán del temible Vlad el Em palador, quedó atrapado en las entrañas de la tierra, y dentro de 100 años exactamente, volverá el poder de las tinieblas a descender a estas tierras.

Que este manuscrito os sirva de aviso para estar preparados.

Sábado, 8 de julio: verbena.

Domingo, 9 de julio: el juego de los planetas.(ver documento Word “El Juego de los planetas”)

Lunes, 10 de julio: velada animada por los chavales.

Martes, 11 de julio: noche de estrellas.

Velada de Astronomía

Desarrollo de la Velada:

Se puede realizar en una zona oscura de la finca, sin muchos árboles, que todo el mundo se lleve un aislante, esterilla o toalla. Explicar a los chicos/as antes de comenzar que se necesita absoluto silencio. Si hay alguien al que no le gusta el tema, por lo menos que no moleste y que se duerma, como se suele decir: “No esta hecha la miel para la boca de los cerdos”.

Comenzamos con la música suave, para que los chicos/as se vayan metiendo en la velada. Por lo menos dos minutos de música para luego comenzar con el texto preparado:

Cuando levantamos la mirada al cielo, en una noche tranquila y despejada de verano, es difícil no quedarse sorprendido por el espectáculo de las miles de estrellas que se observan. Algunas de ellas brillan con fuerza, otras apenas son perceptibles, otras parecen formar extrañas figuras en el cielo, otras, sin embargo, parecen solas y con un movimiento lento y errante...

Desde hace miles de años, desde las primeras civilizaciones, los hombres se han preguntado que son esos puntos de luz que brillan en el cielo nocturno. ¿Son, tal vez, lejanas hogueras de otras tribus? ¿Luciérnagas o lámparas que cuelgan del cielo? Para algunas tribus africanas, el cielo es la diosa Nut, encorvada formando una bóveda sobre la tierra, es la madre de todos los hombres. Y su columna vertebral, es la vía láctea, esa franja de luminosidad que en zonas sin luces ni casas podemos ver en el cielo nocturno, las tribus africanas la llaman el espinazo de la noche. Para los chinos, la vía láctea es un río de estrellas que surca el cielo. Para los indios de las praderas norteamericanas, era el camino que las almas tomaban cuando ascendían al cielo. Para casi todos los hombres ha significado un camino, un peregrinaje a seguir hacia la perfección. En el Camino de Santiago, durante mil años, fue el indicador de la ruta a seguir hasta la tumba del apóstol.

Pero, volvamos a la primera pregunta, ¿qué son las estrellas?. Para los incas, eran el origen de la vida, de tal manera que las figuras que ellos veían en el cielo, eran réplicas de los pájaros, animales, peces,... que encontraban en la tierra y en el mar. Para los griegos y romanos eran figuras que los dioses habían colocado en el cielo, en honor a ellos mismos o de algunos héroes, animales mitológicos que ellos pensaban que merecían tan alto honor.

En realidad, las estrellas son soles. Soles como el nuestro, solo que están mucho más lejos. Tan lejos que no podemos medir la distancia a la que están en kilómetros o miles de kilómetros, para medir esta distancia se emplea otra unidad: el año luz. Un año luz es la distancia que recorre la luz en un año, más de nueve billones de kilómetros. Las estrellas más cercanas se encuentran a cuatro años luz, lo que significa que su luz tarda cuatro años en llegar hasta nosotros. Cuando miramos al cielo no sólo estamos mirando lejanas distancias, si no también al pasado.

Pero miremos al cielo. ¿Qué es lo que vemos en una noche como ésta? Vamos a aprender a orientarnos. Supongo que conocéis la Osa Mayor. Es ese grupo de estrellas que forma la figura de un cazo para algunos, de un carro para los alemanes, de un arado para los americanos, de una osa enorme para los romanos...

Mitología de las osas: 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. Nunca llegan a desaparecer en el horizonte o en el mar.

Es un grupo de estrellas que, en realidad, no están a la misma distancia de la Tierra, algunas están más cerca y otras más lejos. Las figuras que podemos ver en los cielos son falsas ilusiones, si nos movemos de la tierra, pongamos que a la estrella más cercana, todas las figuras que vemos habitualmente cambiarían. La ciencia nos ha demostrado que todas las

imágenes que durante siglos los hombres colocaron en el cielo, no son más que reflejos de sus sueños y ambiciones. Pues si veis la Osa Mayor, si cogéis las dos estrellas que forman el extremo del cazo, no del mango, si no del recipiente, e imagináis una línea que pase por esas dos estrellas, avanzando por esa línea imaginaria como cinco veces la distancia entre las dos estrellas llegamos a otra estrella, mucho menos brillante, pero mucho más importante, es la estrella polar, la estrella que permanece fija en el cielo, no se mueve. Todo el cielo parece girar alrededor suyo. Es una estrella que nos señala exactamente el norte. La estrella polar forma parte de una figura parecida a la osa mayor, pero mucho más pequeña, es la osa menor. Alrededor de la osa menor, observamos una hilera de estrellas, formando una figura curvada. Es la constelación del Dragón, el dragón que en la mitología griega guardaba el jardín de las Hespérides. La estrella más brillante de esta constelación, que los astrónomos denominan en cada constelación como alfa, en este caso Dragón-alfa, era, hace 5.000 años la estrella polar, es decir, la que nos indicaba el norte. ¿Por qué ahora no lo es? Resulta que el eje de la Tierra sufre, cada 10.000 años, un ligero cambio, a lo que llamamos precesión de los equinoccios, por lo que la posición de las estrellas parece cambiar, aunque en realidad lo que ha cambiado es la posición de la Tierra. Dentro de miles de años, otra estrella llamada Vega, se convertirá en la estrella polar por este cambio. Lo que demuestra también que no son las estrellas lo que se mueve, si no la rotación de la tierra hace parecer que el cielo gira alrededor de la estrella polar.

Justo debajo del Dragón encontramos otro grupo de estrellas muy famoso, se trata de la constelación de Hércules, se le representa, aunque ahora cuesta imaginarlo, como el héroe mitológico arrodillado y levantando a hombros la piel del león de Nemea, como se cuenta en la mitología griega, llevando un enorme palo en la mano. Si os fijáis y tenéis buena vista, una de las estrellas de Hércules, la más central de ella, más que una estrella es una mancha difusa, se trata del Cúmulo Globular M13. Son miles de estrellas juntas formando una masa enorme y brillante. Se encuentra fuera de nuestra galaxia. Por cierto, ¿sabéis lo que es una galaxia? Una galaxia es la unión de miles de millones de estrellas, a veces en formas muy caprichosas: espirales, barras, esferas, elipses,... Nuestra galaxia la llamamos Vía Láctea, y tiene unas doscientas mil millones de estrellas. La galaxia más cercana a la nuestra es M31 Andrómeda, que es igual más o menos que la Vía Láctea. Hoy en día los astrónomos han localizado millones de galaxias, algunas de ellas tan lejanas de nosotros que la luz que emiten tarda veinte mil millones de años en llegar a nosotros. Cuando su luz partió hacia la Tierra, ni siquiera existía la Tierra, ni el Sistema Solar, ni el Sol.

Volvamos a Hércules, a un lado de la figura del héroe mitológico encontramos tres estrellas muy brillantes formando un triángulo. La más cercana a Hércules es Vega, que forma parte de la constelación de Lira, que en la mitología griega era la lira de Orfeo, un músico tan brillante que mereció que su instrumento preferido ascendiera a los cielos.

La Lira es el instrumento musical que Apolo regaló a Orfeo, el mejor poeta y músico de la mitología. Orfeo estaba casado con Eurídice. Su esposa murió, pero los dioses quisieron recompensar a Orfeo: le dijeron que la podía resucitar él mismo si tocaba su lira antes del amanecer. Cuando el Sol tocara la piel de Eurídice ésta resucitaría. La condición era que no la mirara hasta que el Sol la hubiera alumbrado. Aquel amanecer Orfeo tocó como nunca, y cuando vio al Sol miró impaciente a Eurídice. Sin embargo, el Sol todavía no la había llegado y la perdió para siempre. Orfeo quedó desconsolado y rechazó a todas las

mujeres que le hacían proposiciones. Algunas de ellas, sintiéndose menospreciadas por el músico, acabaron con su vida y también con su música. Lo hicieron pedazos y los tiraron al río Hebro, junto con su lira. Los dioses recogieron sus pedazos en honor a su arte. Su cabeza se escondió en una cueva, sus miembros se enterraron en el pie del Monte Parnaso y su lira fue colocada en el firmamento como recuerdo al arte sin igual de Orfeo.

Vega será, como hemos dicho, la estrella polar dentro de miles de años. Además, hoy en día es la estrella-patrón, a todas las estrellas se mide su brillo comparándolas con Vega, tan sólo dos estrellas son más brillantes: Sirio, que sólo se ve en invierno, y Arturo. Junto a Vega encontramos otra estrella brillante en otra constelación: se trata de la estrella Deneb en la constelación del Cisne. Se puede ver una figura en forma de cruz que los antiguos imaginaban como un cisne con las alas desplegadas. Se da la circunstancia que los modernos astrónomos han detectado en Cisne el primer agujero negro: Cygnus X1. Pero, ¿qué es un agujero negro? Un agujero negro es el estado final de una estrella, pero de un tipo de estrellas muy especial, enorme, mucho más grande que el sol, que estalla violentamente y queda reducida a un pequeño agujero de pocos kilómetros que absorbe todo lo que le rodea: materia, energía, luz... ¿Hacia dónde lo lleva? No lo sabemos, podemos imaginar que lo lanza a otro universo, a otro momento del tiempo o a otro lugar del espacio. Pero todo son teorías. Finalmente, la tercera estrella de este triángulo es Altair, en la constelación del Águila. Ésta constelación forma un rombo en el que los antiguos griegos veían a un águila volando, simbolizando el triunfo del Dios Júpiter sobre el resto de las deidades del olimpo. A estas tres estrellas: Vega, Deneb y Altair, se las llama el triángulo del verano, ya que sólo es en esta estación cuando son visibles.

Volvamos a la última estrella, Altair. Si nos alejamos de ella y de las otras dos que forman el triángulo del verano, encontramos un grupo de estrellas en fila, a las que llaman la constelación de la serpiente, junto a ella hay una figura de varias estrellas con un gran vacío en el centro: es el cazador de serpientes, la constelación de Ofiuro. Pues justo detrás de éstas constelaciones encontramos el lugar dónde mayor aglomeración de estrellas existen, y es que estamos mirando al núcleo de nuestra propia galaxia, la vía láctea. Son las constelaciones de Sagitario y Escorpio. En ésta última encontramos una estrella muy brillante de color rojizo, llamada Antares, se encuentra a 520 años luz y es miles de veces más grande que el sol, aunque mucho más fría. A estas estrellas se las llama gigantes rojas, y son las que una vez que mueran y exploten (Por que las estrellas, como los seres vivos, nacen, crecen y mueren), se convertirán en agujeros negros como Cygnus X1. En Sagitario encontramos varios cúmulos globulares como el que vimos en Hércules, pero no son visibles a simple vista.

¿Volvemos a la Estrella Polar? ¿Os acordáis de dónde está? Aquí, efectivamente, en la osa menor. Junto a la osa menor y el dragón encontramos otra constelación, Cefeus, la ballena, y justo detrás de la ballena, un grupo de siete estrellas en forma de w doble llamada Casiopea. Cassiopeia era la esposa de Cepheus. Ella presumió de ser más bella que las ninfas del mar. Éstas se indignaron y pidieron a Poseidón, dios del mar, que la castigara. Envio 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 (Perseo) montado en lomos de Pegasus. Venía de acabar con la medusa, cuya sola mirada petrificaba 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. Las constelaciones de Perseus, Andrómeda y Pegaso, que también están en el cielo, apenas son visibles hacia el Norte a esta altura del verano.

Desgraciadamente, a esta hora apenas son visibles planetas. Los planetas no son estrellas, esto ya lo sabían los antiguos griegos, puesto que veían que algunos puntos de luz en el cielo nocturno eran más brillantes y no titilaban como el resto de las estrellas, además de presentar un movimiento diferente, por lo que los llamaron “errantes”, que en griego se dice planeta. Ahora apenas podemos ver a Marte, cuyo color rojizo es inconfundible. Marte es un mundo más pequeño que la Tierra, árido, seco, con una atmósfera irrespirable. Pero probablemente fue un planeta con agua, con enormes ríos y mares que no sabemos muy bien porqué se secaron. Incluso probablemente tuvo vida, hoy en día se investigan posibles restos orgánicos: bacterias y seres unicelulares que pudieron vivir en el planeta rojo hace millones de años.

En la madrugada, poco antes de salir el sol, se puede observar Venus, el planeta más cercano a la Tierra. Carece de toda posibilidad de vida, ya que su temperatura superficial derretiría el plomo. Y así podríamos seguir con el resto de los planetas del sistema solar: Júpiter, Saturno, Neptuno, Urano y Plutón; hacia el exterior. Y Mercurio, como el planeta más cercano al Sol. Hoy en día se están empezando a descubrir los primeros planetas fuera del Sistema Solar. Durante el próximo siglo comenzaremos a descubrir los primeros planetas semejantes a la Tierra fuera del Sistema Solar. Tal vez un día demos con seres inteligentes fuera de la Tierra, probablemente nos comunicaremos por radio a través del espacio, sin llegar a vernos y tocarnos nunca, pero quién sabe. Desde hace años, el programa SETI se dedica a la búsqueda de vida extraterrestre: lanza mensajes al espacio en códigos que cualquier ser inteligente comprendería, además de escuchar pacientemente las estrellas buscando cualquier señal que nos pueda llegar. Pero es como buscar una aguja en un pajar.

Os propongo ahora un juego. Cada grupo, cada responsable de grupo, que elija una estrella. Al final de la velada nos la decís y os diremos cuál es, que simboliza, dónde está... Cada grupo tendrá ahora una estrella para identificarse.

En resumen, durante millones de años, el hombre se preguntó que había en los cielos, qué eran las diferentes luces que observaba, y por qué se movían. Llenó la noche de dioses y héroes, de animales y objetos. Inventó mitologías, historias, muertes, envidias... sin darse cuenta que lo único que hacía era reflejar sus propias vidas en las estrellas. Pero con la llegada de la ciencia todo esto cambió. Hoy el Universo nos maravilla con toda su grandeza, las estrellas se nos presentan como soles, rodeadas tal vez de planetas que tal vez estén habitados. Y tal vez en ellos haya seres que miran al cielo y se preguntan igual que nosotros: ¿Qué es todo esto? ¿Estamos solos? No sabemos todavía la respuesta a si estamos solos, pero si así fuera... ¡cuánto espacio desaprovechado!

Miércoles, 12 de julio: la caza del ligón.

Duración: Tiene una duración de 60 minutos aproximadamente.

Espacio en que se desarrolla: Campo extenso, con forma cuadrada o rectangular.

Desarrollo:

- Los chicos se colocan en un lado del campo y las chicas en el otro, de modo que ambos están situados frontalmente.
- El juego comienza cuando con el sonido de un silbato, los chicos salen corriendo hacia las chicas. Tienen que intentar “pillar” al mayor número de chicas posible. Cada vez que “cacen” a una chica tendrán que ir a la mesa de control, donde se les entregará un corazón de cartulina roja, con el nombre y lugar de procedencia de la chica a la que hallan “cazado”.
- Hay 4 tiempos de 10 minutos cada uno, primero “salen de caza” los chicos, luego las chicas (siempre esperando el sonido del silbato”), y así alternativamente hasta 4 veces. Una vez que hayan finalizado los tiempos, se reúnen todos los participantes y se contabilizan los corazones de cartulina. El chico y la chica que más corazones tengan serán el “ligón” y “ligona” ganadores, respectivamente.
- El premio de este juego consiste en que ambos se tiene que declarar al coordinador del campamento a la vez. La chica tendrá que declararse situándose en la Edad Media, mientras que el chico tendrá que hacerlo situándose en la Edad Moderna.
- Ganará el que mejor lo haga y conquiste el corazón del coordinador.

Material: corazones de cartulina roja.

Jueves, 13 de julio: la luna (noche de vivac)

Duración: Tiene una duración de 60 minutos aproximadamente.

Espacio en que se desarrolla: Bosque, con lugares donde poder ocultarse.

Desarrollo:

- Se forman 7 grupos de 12 personas, aproximadamente.
- El grupo tiene que ir unido de la mano, formando una cadena, sin poder soltarse. Llevan una linterna en cada extremo.
- 4 monitores van a desempeñar los papeles de Luna buena, Luna mala, Duende sincero y Duende mentiroso.
- A cada equipo se le dan 10 puntos para empezar.
- El juego consiste en encontrar a la Luna buena por el bosque y cuando la encuentren decirle piropos porque de esta forma les da puntos.
- La Luna mala va en busca de los muchachos y cuando se encuentra a uno suelto, o te hace reír te quita puntos.
- El Duende sincero te puede decir el recorrido que hace la Luna buena.
- El Duende mentiroso hace que los chavales se equivoquen de camino y los lleva hacia la luna mala.
- El juego se da por finalizado cuando lo indique el coordinador. Gana el equipo que haya conseguido más puntos.

Personajes:

♣ LUNA BUENA: da puntos

♣ LUNA MALA: quita puntos

♣ DUENDE SINCERO: dice siempre la verdad

♣ DUENDE MENTIROSO: dice siempre mentiras

material:

2 linternas por equipo
cartulinas con puntos