



EL TESORO DE ISLA CALAVERA

EDADES:	+ 6 años	DURACIÓN:	+ 1 hora
OBJETIVO:	descubrir a través del juego.		
PARTICIPANTES:	todo el grupo		
MATERIALES:	tesoro, plano con las pruebas, dibujo o foto de medallón pirata en un folio, alimentos, lana, rotuladores, colores, velas, pelotas de pingpong, folios, planchas de cartón, pelotas de tenis, latas vacías, diana y dardos, cámara, tijeras, banda sonora de la películas Piratas del Caribe		
¿CÓMO EMPEZAMOS?	<p>Los monitores se disfrazan de piratas. Designamos diferentes lugares donde se realizarán las pruebas. Cada vez que superen una prueba, les entregaremos una parte del medallón. Cuando lo completen, se les dará un mapa del tesoro, que usarán para encontrar el mismo.</p> <p>Realizaremos los grupos e intentaremos caracterizar a los acampados. Se les da la bienvenida y se cuenta la siguiente historia: En esta isla Jacko Truco ha enterrado el tesoro. Para no que no se le olvide dónde lo ha escondido, ha dejado una serie de pistas por diversos lugares, que una vez encontradas y unidas llevarán al tesoro. Kacko solo dará el plano del tesoro a aquellos que le lleven completo su viejo medallón de la suerte a su Taberna Pirara.</p>		

DESARROLLO: Se entrega el plano con los distintos sitios donde tienen que ir a hacer las pruebas. Cada grupo empezará por un lugar distinto. Cuando hayan superado todas las pruebas, llevarán a Jacko su medallón y este les entregará un plano del lugar en el que está enterrado el tesoro. Sería bueno que hubiera tantos tesoros como grupos participan.

Lugares y pruebas:

Taberna pirata: Regentada por Jacko Trucko. La prueba consiste en probar distintos alimentos y bebidas con los ojos cerrados y adivinarlos. Tras completar todas las pruebas, deben volver a esta estación para recoger el mapa del tesoro.

Barco Pirata: La prueba consiste en hacer relevos con una cuchara en la boca que tendrá una pelota de pingpong. Tendrá que recorrer cierta distancia, dar la vuelta y pasarle el relevo a un compañero.

Cueva pirata: En esta prueba, encenderemos varias velas y tendrán que apagarlas con chorros de agua que expulsen desde su boca a la distancia que estime el monitor.

Castillo pirata: El monitor prepara unos botes de refrescos y, a una distancia prudencial, los niños habrán de tirarlos con una pelota de tenis. El monitor decide número de intentos, botes mínimos derribados, etc.

Armería pirata: En una diana de dardos, deben hacer un mínimo de puntos para pasar la prueba.

Duelo pirata: Los niños se enfrentarán al monitor en el duelo aceituno, lanzando un hueso de aceituna con la boca lo más lejos posible. Pasan la prueba si consiguen superar al monitor.

Periódico pirata: Los niños deben hacerse una foto con cada monitor/pirata. Los monitores controlarán las cámaras o móviles. Las fotos tendrán que ser lo más divertidas posibles.

Cementerio pirata: Decoraremos esta prueba como un cementerio con diferentes adivinanzas y jeroglífico. Cuando los resuelvan, pasarán a la siguiente prueba.

VARIANTES: Se pueden añadir tantas pruebas como queramos.

ETIQUETAS: gran juego, trabajo en equipo.