

Gymkana “Julio Verne”

LA VUELTA A JULIO VERNE EN 10 LIBROS.

Elaborada por Lourdes Quesada y Pep Bruno

PREVIOS

Duración: 2 horas.

Nº de participantes: entre 50 y 70 chicos/as.

Edades: Distintas edades.

Desarrollo:

Se hacen grupos en función de los participantes, que no superen los 10 niños y niñas. Una vez hechos los grupos, un monitor explica el desarrollo de la Gymkana. Cada prueba tiene una duración distinta, los equipos tienen que realizar las 10. Sería conveniente que no hubiera tantos grupos como pruebas, de este modo habrá pruebas de sobra y los grupos irán pasando de una a otra a medida que vayan terminando. Llevarán un pasaporte como el que llevaba Fileas Fogg donde se irá anotando las pruebas realizadas.

Si hubiera participantes de todas las edades, en las mesas de las pruebas habrá si fuera necesario dos consignas, una para los grupos de pequeños y otra para los de mayores.

Una vez terminada la gymkana cada grupo se dirigirá a la zona de control y allí se dará fin a la actividad.

La gymkana es cooperativa y no competitiva. Hemos intentado componerla a partir de juegos cooperativos de creatividad verbal, de creatividad dramática, de creatividad gráfico figurativa y por supuesto juegos deportivos, de destreza e ingenio.

Los monitores acompañan al grupo y las pruebas están solas. De ésta manera todos los monitores tienen que saber muy bien el desarrollo de todas las pruebas.

No habrá ganadores ni perdedores.

La trama:

Tomando como punto de partida el libro de la vuelta al mundo en 80 días, el objetivo de esta gymkana es recorrer las 10 pruebas, cada una de ellas basada en un libro de Verne, y sellar en cada una los pasaportes del grupo, como hizo Fileas Fogg para demostrar su paso por los distintos países que componían su recorrido. Todo esto ha de realizarse en dos horas.

Monitores:

-Con 5 monitores salen grupos de 10 participantes para 50 niños.

-Un coordinador que esté en la mesa de control y se encargue de la megafonía.

Animar a los grupos, poner música,...

Sería importante decorar las pruebas con textos de los libros e ilustraciones alusivas.

Gymkana:

1.- Se hacen los grupos. Cada monitor se queda con un grupo. Llevan las tarjetas de las pruebas.

2.- Se explica la gymkana. Y da comienzo la actividad.

Cada grupo se dirige a una prueba y antes de empezar tienen 10 minutos para hacerse un distintivo de grupo.

3.- Se da la orden de salida y cada equipo empieza en la prueba que está.

Pruebas:

[En algunos casos hay dos pruebas, elegir una, otra o las dos, en función de edades de los participantes o que más os gusten]

1.- "Miguel Strogoff"

Iván Ogareff descubre a Miguel Strogoff entre los prisioneros haciendo azotar a su madre en público. El Emir dicta sentencia abriendo el Corán al azar y señalando un

versículo, se interpreta y de ahí sale el castigo: "*y no verá más las cosas de la tierra*" le dejarán ciego con un sable al rojo.

Prueba:

1.- Miguel Strogoff se quedó ciego igual que la gallinita. Juego de la gallinita ciega.

Duración: 10m.

Material: pañuelos.

2.- El Emir dicta sentencia leyendo un párrafo del Corán al azar. Interpretar vosotros la definición de una palabra sacada al azar por vuestro monitor de este diccionario. La definición más convincente (que más votos obtenga del grupo) quedará registrada en el cuaderno de la prueba.

Duración: 10 ó 15m.

Material: diccionario, folios, cuaderno y bolis.

¿Cómo ir a la prueba siguiente?

La persona que escriba la definición mas convincente dirige a su grupo hasta la siguiente prueba. En fila tocándose los hombros, llevan los ojos cerrados todos menos el que dirige, que es el último. Con toques en los hombros va dirigiendo al grupo hacia la derecha o la izquierda.

2.- "Un capitán de 15 años"

En un momento del libro hay un par de malvados que pretenden engañar a la tripulación para aprovecharse de ellos. Los malos manipulan los instrumentos de navegación del barco hasta que llegan a tierra después de muchas semanas navegando por el mar sin un rumbo claro. Los pérfidos intentan engañar al grupo haciéndole creer que están en América pero la tripulación acaba por descubrir que el lugar donde están es África gracias a pequeños detalles: un día ven una mosca tse-tsé, reconocen un tipo de árbol, etc.

Prueba:

1.- Juego en el que por descripciones sobre la flora, fauna y otro tipo de pistas averigüen el continente donde se encuentran. Comenzar con pistas más difíciles y terminar dando pistas más fáciles (dar cinco o diez, lo que os parezca, oportunidades por continente).

Por ejemplo: montaña Fitz Roy (pista uno); lengua quechua (2); cabo de Magallanes (3); libro de un autor de ese continente: *Canto de mí mismo* (4); paso de Panamá (5); un animal llamado llama; etc.

Duración: 10m.

Material: fotocopias del mapa del mundo (en blanco), las tarjetas con las definiciones y gomets.

¿Cómo ir a la prueba siguiente?

Hablando de animales, podéis ir a la siguiente prueba haciendo el gusano de África. Sentados en el suelo haciendo una fila con las piernas abiertas cada participante se agarra al de delante con sus piernas por la cintura, cuando todos están agarrados, a la de tres se vuelcan hacia un lado y andando con las manos se desplazan hasta la siguiente prueba.

3.- "5 semanas en globo"

El Doctor Fergusson explorador británico se propone cruzar África en globo, con dos amigos. Su objetivo es localizar las fuentes del Nilo y completar la información aportada por otros viajeros sobre el continente Africano (que hasta aquel momento era fragmentada).

Prueba:

1.-En su camino el doctor Fergusson encuentran una gran variedad de plantas y animales. Como en otros libros de Verne en este libro tiene un papel importante la casa de apuestas. Así que esta prueba consiste en apostar. El monitor os dará diez fergussones (moneda

ficticia para apostar en la prueba) y sólo podréis dejar la prueba cuando hayáis conseguido tener 50 fergussones.

El monitor irá diciendo nombres de plantas y animales, el grupo debe decidir si es originaria de África o no y apostar una cantidad de fergussones para ir aumentando su billetera. La gracia reside en incluir plantas y animales conocidos pero también extraños para que puedan perder y ganar, no ganar en dos minutos y adiós. [también pueden incluirse ríos y demás elementos geográficos]

Si el grupo se queda sin dinero debe abandonar la prueba y volver después de haber hecho otra.

Duración: 10 ó 15m.

Material: listado de animales y plantas de África. [También podrían incluirse ríos y demás elementos geográficos], billetes para apostar: fergussones.

2.-El modo se subir y bajar con el globo es soltar lastre, osea tirar peso. En una ocasión Joe coge de una mina de oro tantas piedras que las tendrá que ir tirando poco a poco a lo largo del viaje muy a pesar suyo. Llegando al punto de tirarse también él a falta de lastre.

Prueba: juego con un paracaídas. Qué cosas nos llevamos en el globo.

Se colocan debajo del paracaídas un buen número de objetos. El juego se hace entre el grupo y el monitor. Consiste en recoger el mayor número de objetos mencionados mientras estén en el interior de paracaídas. El paracaídas se sube y se baja y sólo cuando está en alto los muchachos pueden entrar dentro para coger objetos.

Duración: 10 ó 15m.

Material: un paracaídas y muchos objetos.

¿Cómo ir a la prueba siguiente?

Hablando de globos, tenéis que desplazaros hasta la siguiente prueba haciendo una fila el último explota un globo con el culo, se pone delante, y así continuamente hasta llegar al

destino. Cada concursante tiene un puñado de globos en el bolsillo y los van inflando mientras esperan a que les toque el turno.

4.- "Los hijos del Capitán Grant"

La historia de este libro comienza cuando se descubre una botella con un mensaje dentro escrito en tres idiomas. El mensaje está incompleto en los tres idiomas, pero agrupando los fragmentos que había en cada idioma consiguen dar sentido al texto.

Prueba:

* Dentro de 3 botellas hay un mensaje.

1 escrito en inglés

1 escrito en catalán /gallego / vasco

1 escrito en francés

Puede haber diccionarios.

Los mensajes describirán lugares a los que poder ir para perderse. Hay que relacionar cada mensaje con cada lugar.

Duración: 10 ó 15m.

Material: Listado con tres lugares (por ejemplo: Caribe, Venecia, Egipto). Descripciones de esos lugares una en cada idioma.

¿Cómo ir a la prueba siguiente?

Hay que ir algo perdidos, así que lo mejor es que antes de dirigiros a la siguiente prueba deis cuatro o cinco vueltas sobre vosotros mismos y, cuando estéis un pelín mareados, os encaminéis hacia ella.

5.- "Dos años de vacaciones"

El grupo de niños que acaba por llegar a una isla desierta tiene que organizarse y tratar de sobrevivir. Lo primero que hacen es explorar la isla.

1.-Prueba: Cruzar el río con las sillas

Hay un momento en el que tienen que atravesar un río. Esta prueba consiste en cruzar el río. Para ello contamos con tres sillas (en el suelo hay dos líneas paralelas dibujadas, entre una y otra deberá haber entre 6 y 10 metros). Hay que cruzar el río sin tocar el suelo (es decir, todo el grupo (los diez) deben cruzar con las tres sillas. Para ellos sólo les queda la opción de subir todos en dos sillas y pasar la silla que ha quedado detrás hasta adelante, pasar de nuevo todos a las dos sillas de delante y repetir la operación hasta que crucen el río. Prueba interesante y divertida.

Duración: 5-10 minutos

Material: 3 sillas, tiza

En otro momento de la novela el grupo hace una gran cometa con un asiento para que uno de los niños pequeños pueda subir a la cometa y pueda ver desde lo alto si se acerca algún barco.

2.- La cometa

Hacer una cometa con cañas y papel adecuado. Decorar. Si se hace bien (con los palos bien cortados y todo con detalle) hasta se puede intentar volar. Los motivos que decoran la cometa deben estar relacionados con algún libro de Verne.

Duración: 15 min

Materiales: cañas, hilo, papel.

¿Cómo ir a la prueba siguiente?

¿Dos años de vacaciones? Quizás eso quiere decir estar todo el día tumbado. Vamos a ir a la siguiente prueba rodando. Nos tumbamos todos en el suelo, seguidos, el último rueda sobre los demás hasta colocarse el primero, así sucesivamente hasta que el grupo llegue a la siguiente prueba.

6.- "La vuelta al mundo en 80 días"

1.- En la parte final de su viaje el Señor Fileas Fogg junto con Passpartout, la princesa Auda y el inspector Fix se embarcan en un trineo con velas que viaja más rápido que un tren. Recorren durante 8 horas la distancia que les queda hasta Nueva York.

Prueba:

Lo más parecido que tenemos nosotros es un pequeño velero hecho con cáscaras de nueces. Tenéis que conseguir botar 5 barquitos y soplando enviarlos hasta el final de los barreños.

La distancia es de tres barreños llenos de agua.

Los barquitos se hacen con la cáscara de la nuez, un poco de plastilina, un palillo y un trozo de papel de seda.

Duración: 15m.

Material: 3 barreños grandes, nueces, plastilina, palillos y papel de seda.

2.- En California nuestros amigos se ven envueltos en una pelea en un mitin. Fileas Fogg se encuentra peleando con el Coronel Protor. La prisa por el viaje hace que aplacen el ajuste de cuentas para otro momento. El momento llega en el tren que se dirige hasta Nueva York. Cuando están preparados para batirse en un duelo con pistolas reciben un ataque de los sioux.

Prueba:

Tiremos piedras en lugar de disparos contra este Sioux y veamos si le damos o no. Sobre la silueta de un Sioux hay pegados vasos de plástico, en su interior hay frases que

dicen si la piedra le ha dado o no. Ponerlos detrás de la línea y uno por uno lanzar la piedra. Tenéis que conseguir darle 5 veces.

Duración: 5 m.

Material: Un Sioux de cartón que se tumba en el suelo, vasos de plástico clavados/pegados al cartón, piedritas y las frases que van dentro de los vasos.

3.- En Yokohama Phileas Fogg se encuentra con Passpartout en un circo, tras haberse perdido. Trabajaba en un número de malabaristas llamados los "Narices largas".

Pruebas:

Hacer malabarismos con los objetos que hay en la mesa.

Duración: 10 m.

Material: Pelotas, platos, diábolo, pañuelos, etc.

¿Cómo ir a la prueba siguiente?

En Bombay, mientras el Sr. Fogg sella el visado, Passpartout va de compras y entra en una pagoda vestido y con sus zapatos puestos. Los sacerdotes lo echan a la calle molido a palos y sin zapatos. Vosotros iréis a la prueba siguiente con los zapatos cambiados de pie.

7.- "El rayo verde"

La vieja mansión de los Melvill, en la pintoresca Helensburg, Escocia.

Los tíos de Elena van vestidos con faldas escocesas. Quieren casar a Elena con Aristóbulos Ursiclos.

No me casaré hasta haber visto el rayo verde, dice Elena. Se cuenta que en los días claros de verano cuando el sol se pone por el mar, el último rayo que despide al sol antes de esconderse definitivamente no es rojo, o amarillo, como todos creen saber: ¡es verde!

Asegura también la leyenda que quien ha podido ver esa maravilla, automáticamente posee un don inestimable: el de no equivocarse nunca en cuestión de sentimientos.

Se van de viaje al Golfo de Clyde en barco.

Varias veces a lo largo del libro, Elena intenta ver el rayo verde y siempre ocurre algo que lo impide.

* Aparece un naufrago.

* Aparece Aristóbulos Ursiclos.

* Se caen de una barca.

* Aristóbulos se interpone entre Elena y Olivier.

* Una gran tormenta y todos tienen que cogerse por la cintura formando una fila avanzando trabajosamente, acaban atándose con cuerdas por la cintura. Se van cayendo y se acaban separando en distintas direcciones y al terminar la tormenta un barco los va rescatando.

Cuando por fin tienen la ocasión de ver el rayo no lo ven porque están enamorados.

Pruebas:

El grupo se pone faldas escocesas de papel pinocho y después atados con la misma cuerda pasándola entre la camiseta y atando los cabos cantáis una canción romántica.

Así atados van hasta la siguiente prueba.

Duración: 10 m.

Material: Una cuerda y papel pinocho para las faldas, grapas o celo.

8.- "Viaje al centro de la tierra"

1.- Es profesor es experto en mineralogía. Clasificaba un mineral cualquiera sin vacilar, sólo por su aspecto, por su dureza, por su manera de romperse, olor o fusibilidad.

Prueba:

Clasificar minerales dándoles pistas.

Materiales: listado de minerales con las pistas de cada mineral, minerales.

Duración, la que se quiera.

2.- Encuentra un manuscrito rúnico de los príncipes noruegos que reinaban en Islandia. Los "runos" eran caracteres de escritura usados antiguamente en Islandia, cuya invención atribuye la tradición al mismísimo Odín.

En el interior había un pergamino escrito con letras rúnicas. Un criptograma.

Prueba:

Descubrir en que idioma está escrito.

Otra opción, dar un texto en clave (con símbolos o letras inventadas) y varias posibilidades de descodificación para que "traduzcan" el mensaje. Además, para más inri, en el libro, el texto una vez traducido resulta que se se leía al revés.

Duración: 10 m.

Material: criptograma y claves; o texto en otro idioma.

Para ir a la siguiente prueba:

Para preparar el viaje hicieron unos ejercicios de vértigo subiendo a lo alto de un campanario en Copenhage. Intentar enhebrar una aguja después de dar un par de vueltas a la plaza corriendo. ¿Tiene vértigo la aguja?

9.- "20.000 leguas de viaje submarino"

En la Isla de Manaar los indígenas trabajan a grandes profundidades marinas para coger perlas de ostras por una irrisoria cantidad de dinero mientras el patrón se enriquece a su costa. unos de los indígenas tiene un accidente con un tiburón y el capitán Nemo lo salva y le entrega un bolsa llena de perlas.

Prueba:

Para que os hagáis una idea del esfuerzo que tenían que hacer los indígenas tenéis que coger las perlas que hay en este barreño cubierto de hojas, con unas gafas de bucear. coge una perla cada miembro del grupo. Van pasándose las gafas (sin tubo).

Duración: 10 m.

Material: Barreño, perlas (valen falsas, jajajajaja, o unas piedritas aparentes), unas gafas de bucear y hojas.

Para ir a la siguiente prueba:

Se puede ir a la dola, saltando sobre los otros y así el grupo avanza. Es un buen ejercicio para ver la capacidad pulmonar y de resistencia física, ideal para la próxima inmersión.

10.- "Escuela de Robinsones"

El profesor Tartelett que acompaña al joven Gogfrey en su aventura es profesor de danza y buenos modales. Antes de trabajar para la familia puso un anuncio buscando esposa.

Prueba:

Hacer cada uno de vosotros una descripción de sí mismo para buscar pareja. Se puede ilustrar con su capacidad para el baile y los buenos modales.