

Juego Mayores

Alberto: EL Pirata Paquito Esparrou, primo hermano de Jack Esparrou el de Piratas del Caribe.

Nos ha dejado un juego para que encontréis su tesoro, alquilen y no sabe quien se lo ha robado.

Mirar de reojo a cada uno de los personajes que veis por la sala, cualquiera de ellos podría ser el ladrón, no os fieis de nadie. Seguir las pistas escuchar atentamente los que os cuenten y hacer en todo momento lo que os digan de esa manera llegareis sanos y salvos al tesoro, sino.... Os harán caer de la pasarela y no podréis continuar el juego.

Comi: Hay dos tripulaciones sin capitán, juntaros los que llevéis la pulsera de mismo color, por un lado los negros y por otro los rojos, (separar ya a los niños en grupos a un lado y a otro del escenario y asignarle un padre/madre voluntario) para saber cual será el vuestro buscar por la sala una botella, cuando yo os diga, con el nombre del equipo y en un pergamino encontrareis instrucciones. Tenéis que abrirlo y leerlo con atención y en alto para que se enteren todos vuestros compañeros.

Marina: Antes de empezar tenéis que repetir cuando escuchéis la para Grumetes, esta frase.

Al Abordaje!!! Hacemos un ensayo a ver que tal os sale.... Al abordaje!!! Con mas ganas, estilo pirata ¡!!! Al Abordaje!!!

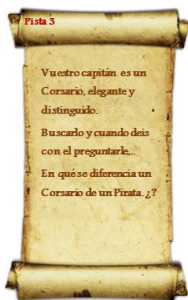
Grumetes, el juego comienza ya!!!!

JUEGO Mayores

1 Pista – Botella Negra

Vuestro capitán es un Corsario elegante y distinguido. Buscarlo y cuando deis con el preguntarle,..En qué se diferencia un Corsario de un Pirata. ¿?

Alberto: Yo Soy un Corsario. La principal diferencia entre un pirata y un **corsario** radica en la legalidad. Ambos grupos se dedicaban a saquear barcos, pero los segundos lo hacían sólo en tiempos de guerra y bajo el permiso de un gobierno, que se los otorgaba para así debilitar a la nación enemiga. (explicárselo bien si así no les queda claro) Cada pista que encontréis tenéis que venir a traérmela antes de leerlo, yo soy vuestro Capitán.



Pista 2 (Lo tendrás colgado de la pared)

Pista 2 Barco, Corsario. Identificar las partes del Barco



Seguir las instrucciones de vuestro capitán y la siguiente pista encontrarán

Alberto: Para aprender más sobre Corsarios vamos a ver un poco si sabéis las partes de un barco. Yo tengo aquí algunas, y vosotros me decís donde colocarlas. Empezamos Grumetes!!!! (los niños tienen que gritar Al Abordaje!!!), Mas Alto?



(No es el mismo barco pero valdría de ejemplo)

(cuando terminen con el juego) Sacas o coges la Pista Identificativa, Pista Id 1

Alberto: Tengo esto para vosotros mis Grumetes!!!! (los niños tienen que gritar)

Pista Id 1: Con esas telas andrajosas mas parece una morsa.

Alberto: Si la siguiente pista queréis encontrar Un catalejo Gigante teneis que fabricar

(En la mesa de las cosas pondré para el equipo negro, 6 royos de cartón, cinta de carroceros, una bolsa de basura negra, y 4 tijeras) Tienen que unir los royos con cinta de carroceros, y forrarlos con la bolsa de basura recortada.

Alberto: Buscar con el catalejo mi Dama no estará lejos, y si la siguiente pista quereis encontrar, con mi Dama tenéis que hablar. Buscarla.

Pilar: Dama, Por la sala hallaras esta combinación y detrás encontrarás algo que descifrar.

Pista 3: Así estará en la pared



Pista Id 2: Es como un camaleón el color de su ropa se camufla en el barco a la perfección.

Pista 4: (Tienen que descubrir las palabras que forman los símbolos, es: Pasarela Pirata)



Alberto: Yo como buen Corsario tengo una Patente de Corso. Sabéis que es? un documento entregado por los monarcas (reyes) o los Comendadores de las ciudades, por el cual el propietario de un navío (Barco) tenía permiso para atacar barcos y poblaciones de naciones enemigas.

A Buscar mis Grumetesiji

Pista 5: (Bajo la pasarela)

Para la búsqueda continuar un objeto, que nos indica el norte tendréis que encontrar, seguir el mapa y con el darás.



Pista id 3: Capitán no es, como mucho fregando la cubierta le ves.

Alberto: (Coge la brújula) Para la siente pista tendremos que andar, x pasos a la derecha, x, a la izq..... hacerlo para ver donde nos llevaría)

Pista 6: Acertijo Si sube nos vamos si baja nos paramos (La Marea)

Pista id 4: Seguro que Baila si escucha cantar... Ron,Ron, Ronjij Una Botella de Ron.

Su capitán Alberto les da: Pergamino que les permite reclamar el botín al ladrón

El Ladrón es Suso

Su capitán Alberto les da: Pergamino que les permite reclamar el botín al ladrón **Dárselo a Alberto**