

# Juego Medianos

**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.

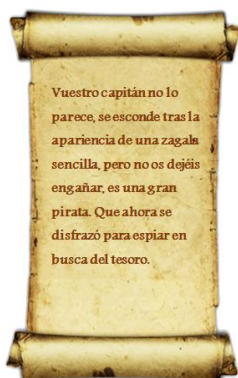
Al Abordaje!!! Hacemos un ensayo a ver que tal os sale.... Al abordaje!!! Con mas ganas, estilo pirata ¡!!! Al Abordaje!!!

Grumetes, el juego comienza ya!!!!

## JUEGO Medianos

### 1 Pista – Botella Roja

Vuestro capitán no lo parece se esconde tras la apariencia de una zagala sencilla, pero no os dejéis engañar, es una gran pirata. Que ahora se disfrazó para espiar en busca del tesoro.



**Marina:** Soy Marina la gran pirata del Mar pero me oculto para espiar con este traje de Mesonera, y vosotros a partir de ahora mi tripulación

¿Cómo tenía que llamaros para que hicierais el grito de guerra? (esperar que griten) Mas alto!!!

Tengo esta bolsa para vosotros, en ella hay una pista sobre el ladrón y unas piedras que con sus letras hay que formar una frase que nos dará la siguiente pista. (Ir a la mesa y echar encima las piedras, que las muevas hasta dar con la frase)

**2 Pista** - Para encontrar un tesoro un pirata usaba un....(17 piedras) (tienen que responder, Mapa)

Junto con las piedras un papelito con una pista de identificación, que mostrará su capitán Marina.

**Pista Id 1** = El ladrón siempre va limpio y aseado, con su pelo cortado.

**Marina:** Cada pista que encontréis tenéis que venir a traérmela. Y decirme, Ah del Barco!!!! Cada pista que encontréis tenéis que venir a traérmela antes de leerlo, yo soy vuestro Capitán.

Cuando tengan la frase tendrán que buscar un mapa Lo pondré enrollado en el lateral de la columna arriba. Pegado al mapa otra pista Id.

**Marina:** Todos a buscar el mapa!!

**Pista 3**



(Tendrán que encontrar una brújula que estará en la esquina junto a la puerta de cristal y un trozo de papel pegado)

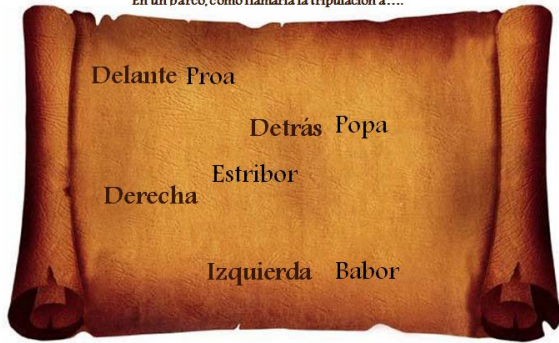
**Pista Id 2** = Le gusta lo brillante y el oro es elegante.

**Marina:** (Coge la brújula) Para la siguiente pista tendremos que andar, x pasos a la derecha, x, a la izquierda..... hacerlo para ver donde nos llevaría)

**Pista Id 3** = ( junto a la brújula) No es exactamente un pirata, parece más una rata.

**Pista 4**

En un barco, como llamaría la tripulación a....



estará escondido donde marque la brújula

( Tendrás que pegar el A3 en la pared con gluptab o cinta de carroceros, si se puede para que lo vena todos, y tendrás unas fichas plastificadas para pegar en los huecos según te digan los niños)

**Marina:** este es vocabulario Pirata, si yo os digo, ir a la proa del barco, hacia donde caminaríais? ( dar tiempo a responder detrás de cada pregunta)Y si dijera, fregar la Popa? Si os ordenará virar (girar) el timón a Estribor? Y a Babor? Ahora vamos andando y según os diga giráis hacia un lado, hacia otro, o vas delante o hacia atrás.

(Guiarles hasta la pasarela y que la atraviesen. )

**Marina:** Muy bien, hemos llegado donde está la siguiente pista, por esta zona la encontraremos. ( Que busquen alrededor del escenario pegaré la pista debajo. ) A buscar mis Grumetes!!! (Tienen que gritar al abordaje!!!, uff, con mas granas....

**Pista 5** - Por la sala debes encontrar esta combinación y ahí la siguiente pista hallarás... (Estará de adorno en alguna pared)



en la pared estará así.... Que busquen la combinación si ves que se pierden les dice que el dibujo no es igual.

**Pista Id4** = Es moreno como la noche y no se le puede hacer reproche.

(En la mesa de las cosas pondré para el equipo rojo, 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.

**Pista Personaje:** Se lo da Marina (cuando terminen el catalejo) La **Dama** es muy cotilla y no se le ve entera la pantorrilla, si con ella queréis hablar la tendréis que llamar. Seguro que con las pistas del ladrón os ayuda en la resolución.

**Marina:** Buscarla con el catalejo

**Dama:** La Dama les lee la pista 5.

**Pista 5** - Para este barco atracar y el juego terminar, Cojear como un pirata, guiñar el ojo como si llevarais un parche y contestar a esta adivinanza. Es redondo como el mundo y con el llevas el rumbo. (Timón)

(Con las pistas que tienen y los personajes que hay en el bar, tendrían que adivinar quién es el ladrón) si no lo adivinan, que vayan mirando a los personajes a ver cual les encaja mas, con esto, Es Comi el comendador.

Moreno como la noche y no se le puede hacer reproche.	No es exactamente un pirata, parece más una rata.	Le gusta lo brillante y el oro es elegante
Siempre va limpio y aseado con su pelo cortado		

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

**Personajes:**

**Marina:** Mesonera, antigua capitana Pirata y ahora capitana del grupo rojo los niños medianos. Todas las pistas te las tienen que dar y leerlas o mostrarlas tu.

**Pilar:** Dama