



FICHA ACTIVIDAD

Título: GYMKHANA CABALLEROS	
Duración:	Edades:
Lugar (explanada, interior, monte...):	Tipo (gymkhana, agua, nocturno, velada...):
Materiales:	
Descripción: <p>La Doncella de Shalott, vivía presa de un encantamiento en la Torre de la Isla de Shalott, situada en el centro del río que fluía hacia Camelot, la Corte del rey Arturo. Nadie supo nunca porqué la Doncella estaba condenada a no asomarse al mundo. Solo podía recibir algún reflejo de libertad, a través de un espejo, que, situado de forma conveniente, acertaba alguna vez a mostrarle pequeños atisbos de lo que ocurría más allá de su encierro.</p> <p>La Doncella bordaba en su telar, única distracción que le estaba permitida, y alzaba los ojos al espejo, en espera de alguna imagen que la ayudara a no volverse loca en su soledad. Una mañana, se escuchó ruido de caballos en el camino cercano, levantó los ojos hacia el espejo y allí estaba la imagen de Sir Lancelot, jinete sobre un brioso caballo y ataviado con una brillante armadura.</p> <p>La Doncella olvidó la prohibición de asomarse al exterior. Corrió a la ventana, y apenas sus manos tocaron el borde, un fuerte crujido se oyó a sus espaldas. El espejo se había roto en mil pedazos y también sus telares y tapices estaban destrozados. Supo que iba a morir, y no quería que sucediera dentro de su encierro.</p> <p>Corriendo bajó las escaleras de la torre, y corriendo se acercó al borde del agua. Hay una barca en la orilla, y aún encuentra fuerzas para escribir en su proa, "Shalott". Entra en la barca, y tendida en ella deja que se deslice, río abajo, en dirección a Camelot.</p> <p>Por primera vez en su corta vida, la Doncella va al encuentro de la libertad, aunque bien sabe que eso es lo que la matará. Sonríe; apenas tiene tiempo de murmurar una canción y muere.</p> <p>Cuando la barca llegó a tierras de Camelot, todos los que la vieron sintieron miedo. Todos menos Sir Lancelot, que acercándose a la barca y mirando a la hermosa joven que allí yacía muerta, se arrodilló ante ella, rezó una oración y luego, tomando una de sus pálidas manos, se la besó con reverencia.</p> <p>El rey Arturo, ordenó que la bella desconocida fuera enterrada en tierras de Camelot, bajo una lápida con esta inscripción:</p> <p style="text-align: center;">"Dios en Su Misericordia te trajo a Camelot Descanza en paz, Señora de Shalott"</p> <p>Esta leyenda está tomada de la versión de Lord Tennyson, aunque existen otras variantes en "La Muerte de Arturo", de Sir Thomas Malory, y en los "Ciclos Artúricos" o "Materia de Bretaña"</p>	

Trabajo previo:

Con anterioridad al campamento se preparará con los chicos:

- disfraces de caballeros (pueden ser armaduras hechas con cartón, las cuales pueden pintarse o pegarle figuras de papel metalizado).
- Armas (al igual que las armaduras, escudos, yelmos y espadas hechas con cartón pintado y papel metalizado). En este punto, tener sumo cuidado de no construirlas con madera o materiales duros.
- Estandarte (hecho con tela o papel, colgado sobre dos palos atados en forma de "T"). En él se colocará un dibujo emblema de la Orden de Caballeros y los colores representativos (que pueden o no ser los de cada seisena).
- El nombre de la Orden, el de los Caballeros, y todo cuanto se desea en torno al marco simbólico utilizado.
- Un caballo (un palo al que se le añadirá una cabeza de caballo en cartón pintada y un par de soguitas a modo de riendas).

En cuanto a los dirigentes, deberán preparar, además de los elementos propios de cada juego y los disfraces, todo lo que ayude a la ambientación del juego (cada posta podrá estar adornada como una pequeña "arena" con banderines de colores, estandartes, etc.).

Ambientación:

Juego de postas, en la que los nenes serán los caballeros que participarán del torneo; los dirigentes serán el rey, los jueces del torneo, los heraldos y, en el juego final, los guardias del castillo y el Dragón Marcus, y la doncella será un dirigente de otra rama o un ayudante de cocina (mejor si es un varón disfrazado). Lo ideal es que resulte sorpresivo y cómico ver a la "doncella".

La doncella es custodiada por un temible y sabio dragón. Los caballeros deben rescatarla antes que el espejo le muestre la imagen de Arturo y ella decida ir en busca de su muerte.

El juego se desarrollará por postas, cada una identificada por un color. Para pasar de una a otra, al finalizar la prueba, se les entregará un pequeño escudo con el color de la posta siguiente.

En cada una de estas se le entregará a la seisena que la gane (sea por tiempo o por lograr el objetivo de la misma) un trozo del mapa del castillo. Dicho mapa indica el lugar donde está prisionera una hermosa doncella. Aquella seisena que más trozos consiga, tendrá más posibilidad de lograr el objetivo final. El resto de las seisenas, sólo podrán tener la posibilidad de conseguir aquellos trozos que le faltan a través de la resolución de mensajes con "pensamiento lateral".

Una vez hallada la "doncella" ésta deberá ser rescatada por los caballeros, pero los guardias del Castillo, comandados por un poderoso dragón, deberán evitarlo. Para esto se desarrollará un juego.

A la hora del desayuno (o la noche anterior, durante la cena), un heraldo llegará para invitar a los caballeros a participar del Torneo. Preguntará por el Capitán de cada Orden (seiseneros) y les entregará un papel donde podrá leerse el "Tratado de las Normas escrito por Godofredo de Preully en 1066" (es decir, dónde se especificarán los pasos a seguir para el gymkhana, disfraces, horario, personajes, etc.)

Desarrollo del Torneo:

Para comenzar el Torneo, el Rey gritará para que todos lo oigan: "Den comienzo las justas".

"El torneo se iniciaba con un combate entre dos participantes a caballo, los cuales se

lanzaban de frente y de manera que al cruzarse las lanzas lo hiciesen por el lado izquierdo de ambos. Después de varios pases, el vencedor era el que había roto más lanzas contra su adversario. Se separaba el campo con una valla de forma que cada jinete cabalgaba por uno de los lados de la misma.

Tras esta lucha a caballo, se iniciaba la confrontación a pie para la que se utilizaban las mazas y espadas romas. La siguiente prueba consistía en una lucha masiva a caballo, para la cual se dividía a los participantes en dos grupos que luchaban hasta que el rey de armas daba la señal de detenerse”.

POSTA 1: La prueba de los caballos Para esta prueba, se les atará sobre el brazo izquierdo de cada participante unas 8 ó 10 bombitas de agua (si el juego es en invierno, estarán vacías o llenas con harina). Se atará un soguín de unos 5 metros a 1 metro de altura. Se colocarán dos caballeros, uno a cada lado y a cada extremo de la soga. A la orden, montados en sus respectivos caballos, correrán hasta el centro de la soga (demarcada por un trozo de tela atada a ella) y tratarán de romper en el menor tiempo posible las bombitas de su contrincante, sólo con la ayuda de su mano derecha (la izquierda estará sosteniendo las riendas del caballo). Puede jugarse con una o varias pasadas.

POSTA 2: La prueba de las masas. Se prepararán masas con una bolsa rellena de trapos, atadas al extremo de sendas sogas de aprox. 1.50 metros de largo. Sobre el suelo, se trazara una línea, Detrás de la cual, se colocarán botellas de plástico (llenas de agua para que no caigan tan fácilmente). En cada una se pegarán papeles con números.

A la señal, cada caballero intentará derribar con la masa el mayor número de botellas. A una nueva señal, deberán detenerse, para que los jueces puedan sumar los valores de las botellas derribadas.

Gana aquel caballero que más puntos haya sumado.

POSTA 3: La prueba de las lanzas.

Se trazará una línea, y detrás de esta se colocarán globos inflados y sujetos al piso por medio de hilos atados a pequeñas estacas. Con una ramita deberán pincharlos a la distancia, como si fueran lanzas. Dentro de uno de estos globos se habrá colocado el mapa.

POSTA 4: La prueba de las espadas. Se colocará atado de un árbol, unos 50 cm sobre la altura promedio de los niños una bolsa llena de harina, papel picado o agua por seisena. Los caballeros deberán intentar, con los ojos vendados golpear y romper dichas bolsas, a modo de una piñata. Para hacerlo, usarán palos no muy largos, simulando las espadas.

Es importante que las bolsas estén lo suficientemente lejos como para que no se lastimen unos a otros.

POSTA 5: La prueba de los jinetes. (escalpo a caballito). Divididos en parejas, se colocarán a “caballito” (uno será el jinete, y el otro el caballo). Los jinetes se colocarán un pañuelo sujeto al cinturón, sin ningún nudo. A la orden, los jinetes se subirán a sus monturas e intentarán quitarles el pañuelo a sus adversarios. Quien pierda su pañuelo queda descalificado. Gana la pareja que quede en último con su pañuelo intacto.

Finalmente, y acabado el torneo, deberán descifrar el mapa, armado con los trozos que, con señales de pista, los llevará hasta el lugar donde espera la doncella.

Desarrollo del juego final: En el mismo, la “doncella” estará al medio de un campo atravesado por tres líneas paralelas, separadas entre si por no menos de seis metros. En la línea del centro se armará una especie de torre, donde se encontrarán cautiva la princesa. La misma cada tanto asomará su cabellera o sus manos agitando un blanco pañuelo, pero no será vista totalmente por los “caballeros”. En cada una de las metas, se ubicarán, en una los

guardias y en la otra los caballeros. Junto a la torre, en un lugar destacado, se encontrará el Dragón.

La torre tendrá una puerta simulada y una gran cantidad de cerrojos. (Estos pueden ser nudos llanos hechos con varias sogas; nudos barrilito hechos sobre una única soga; cerrojos de cartulina fijados a la torre con alfileres, etc.).

Para poder rescatar a las doncellas, los caballeros deberán responder a las preguntas del Sabio Dragón Marcus (cultura general, scoutismo, mística, deportes, pensamiento lateral, etc.). Al momento de ser formulada la pregunta, un lobato correrá hacia la torre y al mismo tiempo lo hará uno de los guardianes (V.L.). Si la pregunta es respondida correctamente por el resto de la seisena, el guardián quedará mágicamente detenido en el lugar, y el lobato podrá abrir fácilmente uno de los cerrojos. Si la respuesta fuera incorrecta o no fuera respondida, sólo les queda la opción de competir mano a mano con el guardián. En caso de llegar primero, podrá abrir el cerrojo, pero de llegar primero el guardián, el caballero deberá volver a su sitio sin cumplir su cometido.

En caso de querer alargar el juego, cada vez que una pregunta no sea respondida o lo sea erróneamente, el guardián de llegar primero, no sólo impedirá que se abra un nuevo cerrojo, sino que también podrá cerrar uno de los ya abiertos.

Las preguntas se repetirán hasta que todos los cerrojos sean abiertos. Los caballeros tienen 3 posibilidades estratégicas: tendrán 3 monedas de oro que podrán entregar de a una por vez a los guardianes a cambio de abrir un cerrojo (obviamente, éstos habrán de ser muchos más que 3).

Si por el contrario, el juego se extendiera demasiado, hay dos posibilidades: o bien hacer preguntas que sepamos que los neños responderán correctamente (Ej.: "Cuál es el nombre de los cinco caballeros que están participando?" Con lo cual deberán decir sólo sus nombres); o bien, la doncella les dará una nota cuando logren abrir uno de los cerrojos, donde diga, por ejemplo: "Si lográis abrir el tercer cerrojo, el resto se abrirá mágicamente".

Cuando la torre logre ser abierta, la doncella será liberada.

Puede continuarse el juego por el segundo y tercer puesto, en cuyo caso habrá de haber una doncella para cada Orden (seisena), identificada con el color correspondiente. O puede ser sólo una princesa y gana el equipo que la libere primero.

Observaciones: