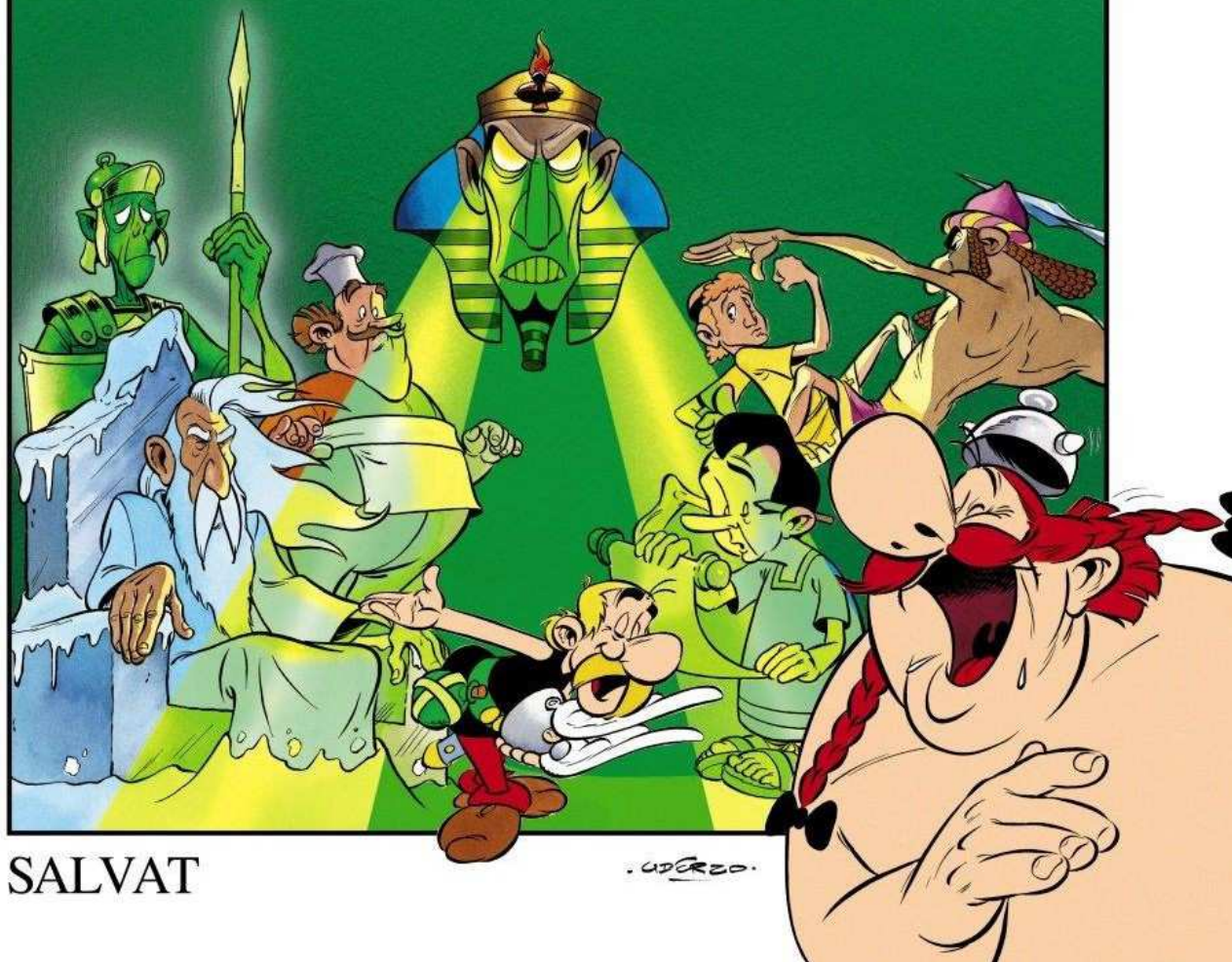


R. GOSCINNY **Astérix** A. UDERZO

# LAS DOCE PRUEBAS DE **Astérix**

EL ÁLBUM DE LA PELÍCULA



SALVAT

**Estamos en el año 2020 después de Jesucristo. Todos los colegios están cerrados y todos los niños/as han dejado de hacer ejercicio físico. ¿Todos/as? ¡No! Un colegio del centro de Toro, la cercana villa a Zamora, poblado por irreductibles “magdalianos” resiste todavía y siempre al invasor.**

**Los habitantes de este colegio son... ¿Pero hace falta presentarles? –SIIIIIIÍ–**

Bienvenidos al cómic de “Las doce pruebas de Magdalerix” para formar parte de este cómic tendréis que convertirlos en un personaje de cómic. Para ello coged un folio, dibujaos a vosotros mismos e inventaros un nombre, ese dibujo tiene que tener los siguientes requisitos:

1. Os tenéis que dibujar a vosotros/as de cuerpo entero.
2. En la parte de abajo del dibujo tenéis que poner vuestro nombre en grande.
3. Ese nombre debe reflejar un poder que tengáis.
4. Tiene que acabar en “ix”.

Aprovecho para presentarme a mí mismo. Yo soy **Activix** y me llamo así, porque me gusta estar activo, no me gusta nada estar sentado en el sofá y amo el deporte.

¿Tenéis ya el dibujo de vuestro personaje? Entonces podemos comenzar. No pierdas ese dibujo estos días, será importante que lo entreguéis al volver al colegio.

El enemigo Julio Pereza quiere hacerse con el control de todos los niños/as, aprovechando estos días sin colegio para que no hagan nada de ejercicio. Pero nosotros/as lo vamos a conseguir, demostrándole que allá donde estemos, somos capaces de llevar una vida sana. Para ello, vamos a tener que superar doce pruebas.

Para realizar estas 12 pruebas sólo necesitáis dos cosas:

1. Material que podéis encontrar por casa y que, en cada prueba, iré explicando.
2. Una persona que os ayude a realizar estas pruebas, puede ser vuestro hermano/a, vuestro padre o vuestra madre o cualquier persona que esté en casa con vosotros/as. Estas personas lo único que tendrán que hacer será confirmar que podéis pasar a la siguiente prueba.

Por último, no es necesario que realicéis todas las pruebas el mismo día, aunque en 2 horas os podría dar tiempo, podéis ir haciéndolo poco a poco. Lo importante es terminarlas durante los próximos 15 días.

## PRUEBA 1: **CRUZAR UN LAGO**

**Para comenzar las pruebas tendréis que llegar a vuestro cuarto, pero Julio Pereza ha convertido el suelo de la casa en un lago y vosotros tenéis que llegar desde la puerta de la entrada hasta vuestra habitación, pero no podéis pisar en el agua, ya que Julio Pereza ha colocado pirañas por el lago, si las pirañas os muerden ya os convertiréis en perezosos para siempre.**

**MATERIAL: DOS COJINES DE CASA**

**Material alternativo:** dos folios / dos zapatillas de andar por casa / dos camisetas sucias.

**Actividad:** Tenéis que llegar desde la puerta de vuestra casa a vuestra habitación (si vuestra habitación está cerca, a una habitación lejana). Para ello, tenéis que ir pisando encima de un cojín, luego poner el otro cojín delante y pisar sobre ése, después coger el cojín que habéis dejado atrás, ponerlo delante y pisar sobre él y, así, sucesivamente hasta llegar a vuestra habitación.

## PRUEBA 2: **SOBREVIVIR A LA MIRADA HIPNOTIZANTE**

**Qué bien, habéis llegado a vuestro lugar de entrenamiento, vuestra habitación. En esta habitación os habéis encontrado con Ulloix, un malvado hipnotizador al que Julio Pereza le ha encargado que dejéis de realizar ejercicio.**

**MATERIAL: NINGUNO**

**Actividad:** Tenéis que sentaros cara a cara con la persona que os está firmando la hoja de registro. Miraos fijamente sin pestañear, el último que pestañee gana. Tenéis 5 oportunidades para ganar.

## PRUEBA 3: **COCINAR UNA COMIDA SALUDABLE**

**De nada sirve hacer ejercicio si no nos mantenemos alimentados.**

**MATERIAL: ALIMENTOS**

**Actividad:** Buscad información en cualquier lugar: Internet, libro de recetas, preguntando a papá o a mamá, ... y ayudadles a crear una comida saludable; puede ser un desayuno, un almuerzo, una merienda o una cena. Cualquier cosa, siempre que lo cocines tú o ayudes a cocinar.

## PRUEBA 4: **LA CUERDA INVISIBLE**

**Necesitamos llegar a una cueva pero, de nuevo, hemos encontrado un río entre medias. Esta vez, sobre el río sólo hay una cuerda transparente, será lo único que nos ayudará a pasar al otro lado del río y así llegar a la cueva.**

**MATERIAL: COMBAS, PELOTAS PEQUEÑAS**

**Material alternativo:** camisetas sucias, sábanas sucias, cuerdas, toallas sucias, ...

**Actividad:** En el pasillo de casa, tenéis que poner unas combas (o cuerdas o toallas en forma de cuerda o el material que hayáis escogido), como si fuera una cuerda colgante que pasa sobre un río. Si no tenéis cuerdas o combas, podéis enrollar varias toallas o camisetas sucias o sábanas sucias que ya estén preparadas para lavar. No es necesario ensuciar más.

Una vez esté la cuerda preparada, tendréis que cruzar de un lugar a otro del pasillo pisando únicamente sobre la cuerda que habéis creado, no podéis pisar en el suelo. Mientras pasáis de un lado al otro del río, la persona que os está controlando, os tiene que tirar pelotas pequeñas que tengáis en casa o pelotas que hagáis con papel para intentar que piséis el suelo.

## PRUEBA 5: **LA CUEVA DE LA BESTIA**

**Habéis llegado a la cueva de la bestia. La bestia Lesionix está al servicio de Julio Pereza y su objetivo es derrotaros. Quiere agotaros para que no podáis seguir con las pruebas. Tendréis que derrotarle vosotros/as, antes de que sea tarde.**

**MATERIAL: PAPELERA, PELOTAS PEQUEÑAS**

**Material alternativo:** cualquier caja, pelotas de papel, ...


**Actividad:** Tenéis que poner una papelera o una caja en una pared de vuestra habitación y desde la otra pared tenéis que tirar una pelota pequeña (o el objeto que tengáis a mano) como si estuviérais jugando al baloncesto.

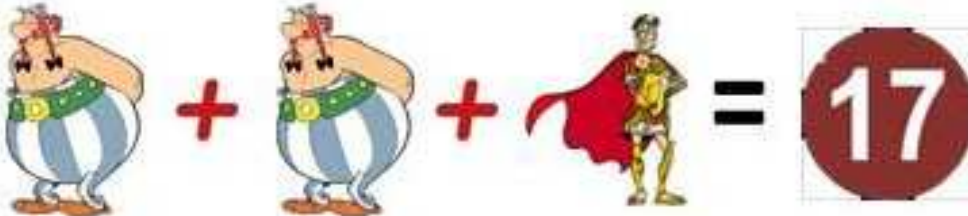
PRUEBA 6: **EL ACERTIJO**

**Todo va muy bien, ya habéis derrotado a Lesionix, y al caer derrotado, habéis descubierto un acertijo que tendréis que adivinar para poder seguir con la siguiente prueba.**

MATERIAL: **ACERTIJO**

Actividad: Tenéis que resolver el acertijo que aparece en la imagen. La solución al acertijo está al final de este documento. Sólo lo puede mirar la persona que te está ayudando.


$$+ + = 21$$


$$+ + = 17$$


$$+ = 8$$


$$+ + = ?$$

## PRUEBA 7: **LA CASA QUE ENLOQUECE**

**Ya habéis conseguido salir, por fin, de la cueva pero, ahora, parece que no sois capaces de hablar. Tenéis que conseguir comunicaros con la persona que os está ayudando para poder pasar a la siguiente prueba.**

MATERIAL: **PAPEL Y BOLI**

**Actividad:** Tenéis que escribir en 3 papeles el nombre de tres películas. Después tendréis que representar las tres películas haciendo mímica y tenéis que conseguir que vuestro/a ayudante adivine las películas.

## PRUEBA 8: **EL CIRCO MÁXIMO**

**Todo esto es muy extraño, habéis recuperado vuestra voz pero, ahora, os habéis despertado en un circo. Pero no en un antiguo circo romano, sino en un circo moderno, lleno de payasos y tenéis que pasar desapercibidos para poder volver a nuestra misión.**

MATERIAL: **RELOJ, PAQUETES DE COMIDA**

**Actividad:** Vais a tener que mantener el equilibrio en diferentes posturas durante 15 segundos.

Las posturas son las siguientes:

- 1. Pata coja:** Ponte a la pata coja, con los brazos en cruz y, en cada palma de la mano, un paquete de comida de 1 kg (arroz, macarrones, ...). Tienes que aguantar 15 segundos.
- 2. Cuclillas:** Ponte de cuclillas (pies en el suelo y piernas dobladas). Apoya la espalda en la pared. Tienes que aguantar 15 segundos.
- 3. Superman:** Ponte a cuatro patas, estira el brazo derecho como si fueras Superman hacia delante y estira la pierna izquierda hacia atrás. De tal manera que sólo apoyes la mano izquierda y la rodilla y pie izquierdo. Tienes que aguantar 15 segundos.

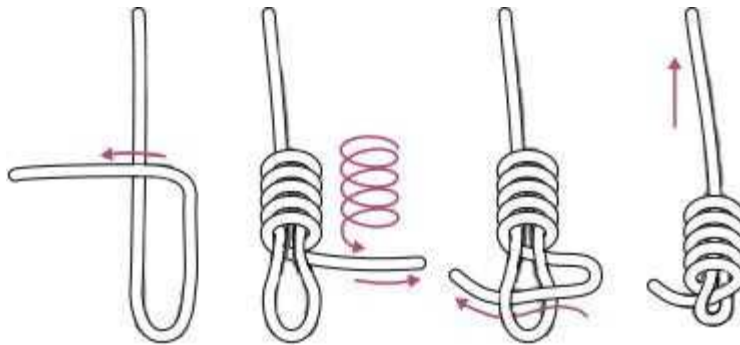
## PRUEBA 9: **DERROTAR A NUDIC**

**Nudic es una malvada bestia, que parece muy fuerte. Pero, para derrotarla, lo único que tenéis que hacer es conseguir atarla a un árbol.**

**MATERIAL: CUERDA/CORDONES**

**Actividad:** Vais a tener que aprender a hacer un nudo corredizo. Para ello podéis coger una cuerda fina, si no tenéis, podéis coger por un momento un cordón de alguna zapatilla. Para hacer el nudo corredizo podéis pinchar en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=8qU9r3bfnsk>



## PRUEBA 10: **CORRER MÁS RÁPIDO QUE FASTIX**

**Parece ser que lo estamos consiguiendo, pero Fastix, el mensajero de Julio Pereza, quiere llegar antes que nosotros/as. Para evitarlo, tendremos que demostrar ser más rápido que él.**

**MATERIAL: RELOJ**

**Actividad:** Tenéis que correr en el sitio, es decir sin desplazarnos. Tendréis que correr durante 45 segundos.

## PRUEBA 11: **ACIERTA LA BOLA**

**Lo habéis conseguido, habéis sido más rápidos que Fastix, estáis a punto de vencer a Julio Pereza. En esta prueba tendréis que derribar su puerta para entrar a su castillo y demostrarle que, los habitantes del Magdalena de Ulloa, nunca seremos alumnos/as perezosos/as.**

**MATERIAL: SILLA Y PELOTA**

**Actividad:** Colocad una silla al fondo del pasillo y coged una pelota. Tenéis que golpear la pelota y pasarla por debajo de la silla. Tenéis que pasar la pelota al menos 10 veces.

## PRUEBA 12: **ROCKIX**

**¡Claro que sí! Ya estamos frente a Julio Pereza y es hora de demostrarle que nunca, nunca, nos rendiremos. Para ello, vamos a hacerle nuestro baile especial. Seguro que, así, se da cuenta que con nosotros/as no podrá.**

**MATERIAL: MÚSICA**

**Actividad:** Inventad una coreografía de al menos 30 segundos de una canción. Podéis elegir la canción que queráis y, si no se os ocurre (que seguro que sí), copiar los pasos de algún vídeo de Internet.



**SOLUCIÓN ACERTIJO: 26.**