

ÍNDICE

MONITORES

- EL ARTE DE HACER JUGAR
- DINÁMICAS PARA CURSILLO DE JUEGOS

CONCURSOS

1. LA OCA
2. PRUEBAS

ANIMALES

1. AMANECER EN LA JUNGLA
2. SONIDOS DE ANIMALES
3. LA COLA DEL DRAGÓN
4. LA SERPIENTE GIGANTE
5. PAPÁ O MAMÁ GALLINA
6. FAMILIA DE ANIMALES
7. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA

VELADAS

1. LLUVIA ÁCIDA
2. SOMANTA DE PALOS
3. LA TEMPESTAD. EL MURO
4. CUMPLEAÑOS FELIZ
5. PÍO-PÍO
6. TORMENTA
7. EL LIBRO MÁGICO
8. ESTO ES UN ABRAZO ¿UN QUÉ?
9. NUDOS
10. CONSTRUCCIÓN DE CUENTOS
11. IMAGINACIÓN AL PODER
12. CARRERA DE SERPIENTES
13. SUPERPICTIONARY
14. DIRECTOR DE ORQUESTA
15. LA MUÑECA
16. BAILANDO CON LOBOS
17. CUERPO A TIERRA
18. PIVOTES SONOROS
19. MONTÓN DE ZAPATOS
20. ¿QUIÉN FALTA?
21. PRESENTACIÓN ARTÍSTICA
22. DOMINÓ DE CANCIONES
23. LINDO GATITO
24. LAS ESTATUAS
25. EL SUBMARINO
26. CONCURSO DE FEOS
27. HAGA USTED LO QUE SEPA
28. SE MURIÓ CHICHO
29. CONVERSANDO CON NÚMEROS
30. PALOMITAS DE MAÍZ
31. BAILES EN PERIÓDICOS
32. LA ZAPATILLA POR DETRÁS
33. LA TELEPATÍA
34. TÚ ERES EL JEFE INDIO
35. MIL VOCES, MIL MUNDOS
36. LA MÁQUINA
37. LA BOLSA DE LAS PRENDAS

38. LA ESTATUA
39. CABO SAN VICENTE
40. QUEMAR LA CUERDA
41. LA MOMIA

CORTOS EXTERIOR

1. EL LOBO Y EL VENADO
2. BESITOS
3. LOS SUBMARINOS
4. EL ROMPEPIERNAS
5. LOS CABALLEROS DE LA GALLETA
6. LA PIEL DE CULEBRA
7. MAR Y TIERRA
8. TOCA AZUL
9. PASTOR, OVEJAS Y LOBO
10. CÍRCULO DE AMIGOS
11. CINTA TRANSPORTADORA
12. LOS PECES VOLADORES
13. EL CHOCOLATEADO
14. GUIÑANDO EL OJO
15. LAS LANCHAS
16. SAL COMO PUEDES
17. LA CEBOLLA
18. LA ESTELA
19. EL CAZADOR
20. VENCER AL CAMPEÓN
21. EL MÁS RÁPIDO DEL OESTE
22. EL PEQUEÑO SALTAMONTES
23. AL CENTRO
24. LAS CADENAS DEL CASTILLO
25. PELANDO LA SERPIENTE
26. EL BELLACO
27. EL GATO Y EL RATÓN
28. EL GUARDIA QUE VIGILA
29. AJEDREZ
30. BOTELLA ENVENENADA
31. EL PALO
32. DISPUTAR EL BALÓN
33. TIJERAS E HILO
34. EL NAUFRAGO Y LOS TIBURONES
35. PAÑUELO DOBLE
36. LA CABRA DE LOS CUERNOS DE ORO
37. LOS CENTAUROS
38. EL PAÑUELO
39. EL BASTÓN ENVENENADO
40. CARGA DE CABALLERÍA
41. LOS VIGÍAS
42. EL ESPÍA DEL CAMPAMENTO
43. EL MOTÍN PIRATA
44. CADENA ALIMENTICIA
45. DESAPARICIÓN RÁPIDA
46. EL TÍO MARAGATO
47. TRAVESÍA DEL RÍO
48. ESCONDITE AL REVÉS
49. LEO TU ESPALDA
50. LOS COLORES DE LA NATURALEZA
51. PLUMA AL VIENTO
52. MAR, TIERRA Y AIRE
53. EL FOCO RADIOACTIVO
54. ¡QUE VIENE EL LEÑADOR

55. EL CIEMPIÉS
56. JA JA, JA
57. FRANCESES Y RUSOS

JUEGOS DE CIUDAD

58. GAVILÁN
59. SALVAMENTO DE LOS HERIDOS
60. CAZADORES Y CONEJOS
61. CARRERA DE CIEGOS
62. CAZA LA LIEBRE
63. LA CABEZA DEL GIGANTE
64. BALÓN-VOLEA SENTADOS
65. ENTREVISTA RISIBLE
66. LA TORTILLA
67. "LOS PIRATAS TAMBIÉN SE MAREAN
68. LA OLLA
69. A LA UNA, LA MULA
70. EL RELOJ DE LA VIEJA IGLESIA
71. PATATRÁS, PATAPLOF Y PATAPLUF
72. LA ESTRELLA
73. LAS BRUJAS
74. UN, DOS, TRES...LATA
75. CUERPO A TIERRA
76. BAMBOLEO
77. MONTÓN DE ZAPATOS
78. EL PAÑUELO (Variante)
79. EL NEOPRENO
80. TÚ LA LLEVAS
81. TULA ENVENENADA
82. UN, DOS, TRES...POLLITO INGLÉS
83. ¡CHURRO VA!
84. COMBATE DE PATOS
85. EL BUSCAPIÉS
86. BALON-TIRO
87. IDENTIFICAR PLANTAS
88. FUTBOL HUMANO
89. EL PAÑUELO ENVENADO

JUEGOS DE KIM

1. SENDERO DE OLFATO
2. GRAN JUEGO DE KIM

JUEGOS DE ORIENTACIÓN

1. LOS PALOS DE LA BARAJA
2. PISTA GEOGRÁFICA

ACUÁTICOS

1. AL AGUA PATOS
2. HUNDIR LA FLOTA
3. TALLER DE PAPIROFLEXIA
4. A LOS BRACOS
5. LOS TIBURONES

FERIA KERMESSE

1. EL TRGABOLAS
2. MORDER LA MANZANA

3. COMER CON RAPIDEZ
4. LA CENA DEL CIEGO
5. CARRERA DE BARCOS
6. PIM-PAM-PUM
7. TIRO A LA LATA
8. BALÓN-CESTO
9. LAS ANILLAS
10. TABERNA, SALOON, ZOCO...EN SALINAS
11. CARRERA DE PATATAS

LINTERNAS NOCHE

1. JUEGO POR LOS PASILLOS
2. ¡FUEGO!
3. VACAS EN LA NOCHE
4. LA LUCIÉRNAGA
5. ATAQUE NOCTURNO POR EL RÍO
6. MAFEKING
7. APROXIMACIÓN NOCTURNA
8. ¿DE DÓNDE SON ESTOS PIRATAS?

LARGOS INTERIOR

1. ¿QUIÉN ES EL ASESINO?

LARGOS EXTERIOR AVENTURAS

1. TESOROS ABANDONADOS
2. LOS TRES MOSQUETEROS
3. ROBIN HOOD
4. LA MAFIA
5. LA GRAN CACERÍA
6. EL ROMPECABEZAS
7. EL TOMAHAWK MÁGICO
8. LA CORONACIÓN DEL REY PEPITO
9. LAS PLUMAS DEL GRAN JEFE
10. EL DEPREDADOR O EL ASESINO PERFECTO
11. EL ANIVERSARIO DE LA BOMBA ATÓMICA
12. PERSECUCIÓN DE CONTRABANDISTAS
13. LOS TESOROS
14. ASALTO AL GALEÓN ESPAÑOL DEL S. XV
15. NEOPRENATOR
16. MENSAJE INDIO
17. ELIXIR
18. ESCORBUTO
19. EL ELIXIR DE LA ALEGRÍA
20. EL GRAN JUEGO DE AXTERIX Y OBELIX
21. LOS BUSCADORES DE ORO
22. LA CAZA DEL LOBO
23. POLICÍA SIN FRONTERAS
24. LA GRAN INVESTIGACIÓN
25. EVASIÓN A CIEGAS
26. EL TESORO DEL CAPITÁN BARBAROJA
27. EL TESORO ESCONDIDO
28. PERSECUCIÓN DE CONTRABANDISTAS
29. LOS SUBMARINOS

JUEGOS DE GYMKHANA

1. EL LIBRO DE LA SELVA
2. EL PIRATA MÁS SUCIO Y TEMERARIO DEL BARCO

3. JUEGO DE BASES D.P.T

JUEGOS DE CONTEMPLACIÓN

1. CAZA SILENCIOSA
2. JUEGO DEL SILENCIO

BANES Y ANIMACIONES

1. EL COHETE
2. BAN DEL ESPADACHIN
3. BAN DEL BOXEADOR
4. TARARÁ...CHIC...PUM...
5. APLAUSOS
6. ATAQUE INDIO
7. LA HORMIGUITA
8. SOMOS GENTE DE PAZ
9. FERNANDO VII
10. BABOR Y ESTRIBOR
11. MONGÓO
12. UN BOMBERO
13. UNA SARDINA
14. STA, STE
15. AGRADECIMIENTO
16. BRAVO

CONOCIMIENTO

1. VENDER MI PERSONA
2. LAS SILUETAS
3. ME PICA AQUÍ
4. JUEGOS DE GLOBOS
5. VENDER MI PERSONA
6. LAS SILUETAS
7. LA PELOTA QUE QUEMA
8. LA MANSIÓN DE LOS DESEOS
9. PARA CONOCERSE A CABALLO
10. PARA CONOCERSE DIBUJANDO
11. SILUETAS
12. EL JUEGO CONSCIENTE
13. JUEGO DE CONOCIMIENTO
- 14.-CONVERSANDO CON LOS PIES
- 15.-ADIVINA QUIÉN LO DIJO
- 16.-AUTOPRESENTACIÓN CON BALÓN
- 17.-LEO TU ESPALDA
- 18.-PRESENTACIÓN ARTÍSTICA
- 19.-NOMBRE, ADJETIVO, ANIMAL

DINÁMICAS

- 1.-MI LUGAR DE IMPLICACIÓN

RELEVOS

- 1.-TARJETAS A LA ESPALDA
- 2.-MENSAJE BOCA A BOCA
- 3.-LA MONEDA
- 4.-POR MÍMICA
- 5.-LLEVAR LA VELA
- 6.-RELEVOS DEL PATO MAREADO

JUEGOS COOPERATIVOS

- 1.-BAR
- 2.-EL PIRATA MÁS RÁPIDO
- 3.-CARRERA DE BARCOS PIRATAS
- 4.-EL VIGÍA
- 5.-MANZANA IN CORPORE SANO
- 6.-LOS PULSOS
- 7.-PUNTERÍA
- 8.-TIRO AL PLATO
- 9.-MANTENERSE A FLOTE
- 10.-TRAGABOLAS PIRATA
- 11.-TIRO AL PIRATA MALO
- 12.-TIRO AL TIBURÓN
- 13.-DANZAS

EL ARTE DE HACER JUGAR

Hay una serie de aspectos a tener en cuenta a la hora de preparar actividades para los niños:

1. Tener un fichero de juegos, el cual se tendrá que ir enriqueciendo constantemente y que se pueden encontrar en las publicaciones, cursillos. También los que se invente el propio animador (estos son los más interesantes porque responden a las necesidades de los niños que se tiene delante).

Todo juego tiene que suponer para los niños una aventura, una participación, que descubran técnicas, ser felices...

2. Buena adaptación. Cuando se escoja un juego hay que observar:

- La edad a que va dirigido
- sus aficiones
- los objetivos que se persiguen
- el ambiente en el que se desarrolla la actividad
- terreno
- clima...

De ahí que siempre hay que estar preparado para cambiar cualquier juego en un momento determinado, esto es lo que se llama contraprogramar.

El juego es para los niños, debe prepararse con mucha imaginación, fantasía

3. Presentación del juego. La presentación de cualquier juego tiene mucha importancia. Si las explicaciones son oscuras, si se duda al hablarles, es imposible que los muchachos se apasionen por lo que se les está ofreciendo.

-Hay que saber colocarse: Todos sabemos que los niños son distraídos por naturaleza. Cuando se quiere explicar un juego debe colocarse uno de tal manera que todos estén bajo nuestra mirada y que cada uno pueda vernos. A una distancia prudencial para que no te avasallen los niños. Colocarlos en círculos, en filas...

-Cuidar la voz: Hay que coger el hábito de hablar claramente, articulando y evitando la precipitación. Sobre todo no chillar.

- La presentación puede tener diferentes facetas: una presentación fantástica llena de misterio...este sistema es el ideal para lanzar un juego. Se puede presentar el juego en forma de historia o cuento.

4. Explicación del juego: El educador sabrá prever el desarrollo del juego, las dificultades que se pueden presentar y la forma como lo explicará, el material, el espacio...

MONITORES

- Utiliza pocas palabras, bien elegidas, dando una breve descripción del juego, normas claras.
- Definir el campo de juego.
- Concretar el papel de cada jugador
- Dar unas reglas exactas y forma de puntuar
- Decir que pueden hacer todas las preguntas que deseen y aclarar cualquier duda.
- Anunciar lo que ocurrirá en caso de faltar a las reglas...
- Evita que el juego tenga demasiadas reglas y que su comprensión sea abrumadora.
- Debe exigir esfuerzo, sin él no hay juego que interese.

5. Las explicaciones serán hechas:

- Con autoridad (hablar a todo el grupo a la vez, exigir atención...)
- Presentarlo y explicarlo con un entusiasmo contagioso que invite a jugar.

- Hacer un reparto de fuerzas justo y de jugadores, para que todos los grupos tengan la oportunidad de ganar.
- Si es necesario durante la explicación se puede escenificar.

6. Durante el juego:

- Que haya un árbitro imparcial que vigile la marcha del juego.
- Mantener el interés y cambiar el ritmo del juego, si resulta demasiado largo o poco interesante.
- Ser muy exigentes en que se respeten las reglas del juego.

7. Para el final del juego:

- Evaluación (si ha gustado, se han divertido, han aprendido...)
- Recoger el material utilizado
- Exigir que todo regrese a la normalidad: limpieza del terreno, ropa , lavarse...

DINÁMICA DE UN CURSILLO DE JUEGOS .

1. Se juega y baila y luego al 4º juego se escribe lo que se ha hecho. Observar el sudor. (cuando la gente ya está "seca" se vuelve a comenzar con otra serie de juegos y danzas.

CONCURSOS

1. LA OCA

Habrà que dibujar en dos trozos grandes de papel continuo pegados con celo marròn el circuito del juego de la oca (de la Calavera) en plan pirata por ejemplo: tiburones, patas de palo, Capitán Garfio, Mareas, doblones....los símbolos que se os ocurran. Colocad piedras y bancos alrededor para que no se lo lleve el viento y no lo pisen los niños. Hay que crear esa barrera necesaria para que todo el mundo vea con claridad donde están las fichas y no se rompa antes de tiempo el tablero.

Las pruebas están hechas a ordenador.(Si añadís más apuntadlas para siguientes años)

La dinámica es muy sencilla. Delante del tablero se colocan los barcos (pañoletas). Cada pañoleta en fila india. A cada pañoleta se le asigna un número . Y a cada uno de la tripulación se le pinta tres veces ese número en la cara: uno lo que es desde la frente hasta la barbilla, y las otras dos en grande en cada mejilla. Queda muy divertido.

Una vez numerados se pone la música en los altavoces del juego de la Oca. Todo el mundo lo baila. Después por orden de números se tira el dado. Se coloca la ficha (que puede ser una tapa roja de los botes de Colacao de la mañana antes que los tiren, pintado un número arriba). Una vez colocada la ficha todo el equipo irá corriendo a buscar ese número por toda la campa. Lo que tienen que buscar es un papel (el cual no deben tocar , ni esconder para que todo el mundo juegue a gusto y no haya trampas).Los papeles los habrán colocado los monitores mientras que el que dirige el juego está explicando la dinámica. Se colocarán pegados con celo marròn.

(De nuevo cuidado con el material, devolvedlo a su sitio, así lo encontraremos siempre)

Una vez encontrado el número , lo leen sin despegarlo del árbol la piedra y van corriendo a donde está el tablero que allí siempre tendrán a un monitor que no es el suyo que será el que siempre les controle las pruebas. El monitor o tendrá escritas las pruebas con sus números para saber a lo que vienen estos niños tan corriendo o se fiará de lo que le digan. Esto es para que no haya aglomeraciones y que se vayan resolviendo las pruebas a la vez. Este monitor es el que tendrá que estar espabilado para coger el material necesario de la prueba. Este material se habrá preparado de antemano (una vez leídas las sesenta pruebas y preguntas).

La música hay que ir poniéndola de vez en cuando. Los monitores que estéis todos en la base habrá momentos de nerviosismo y acumulación de faena y otras muy relajado. Es un juego muy divertido y se cansan muchísimo que es un objetivo que siempre hay que tener en cuenta a la hora de la noche.

?? LA OCA

Cuando se tira el dado, marcar una zona con cuatro cajones planos de los de Luisón, y que echen dentro, si no, tarda mucho el dado en pararse o lo pueden echar lejos y es un follón más.

El juego durará más de dos horas. Pillará en medio la merienda. Sólo tendrán derecho a la merienda aquellos que pasen de la casilla 23.

Es decir una vez pasen de esa casilla, se sientan, se les da la merienda, meriendan y cuando todos los del equipo hayan acabado van a por el número.

Se acaba cuando un grupo ha llegado a la Gran Calavera.

Si algún grupo veis que ha tenido suerte, o son los mayores (jesos nunca deben ganar! ja, ja, ja) y se prevé que van a acabar pronto con el juego, mientras los demás grupos aún no han disfrutado, lo que se puede hacer es que el director del juego se invente una prueba difícilísima que les cueste superarla hasta que los demás equipos se

aproximen, o que no le den por válido una consecución de una prueba hasta que no esté echa a la perfección. ¿se entiende no?

2.-PRUEBAS

1. Traer tres jerseys de colores verde, rojo y azul.
2. Traer una hoja con diez firmas que no sean las vuestras.
3. Escribir 108 con vuestros cuerpos tumbados en el suelo.
4. Traer entre todos cinco hojas de árbol distintas
5. Ordenaros alfabéticamente por vuestros nombres
6. Meter cinco goles a un jefe.
7. Estar todos a la vez haciendo el pino.
8. Imitar a José María García, a Gloria Fuertes y a Jesús Gil
9. Recoger 25 papeles cada uno
10. Traer cinco piedras cada uno
11. Tararear y bailar la musiquilla del juego de la Oca
12. Una vuelta al campo de fútbol y a la pata coja, con la mano derecha en la nariz y la izquierda en la oreja.
13. Hacer un con 8 basta. Torre horizontal
14. Cambiarse los zapatos y hacer así la siguiente prueba.
15. Escribir cada uno una poesía a un/a chico/a muy guapo/a que contenga tres pareados.
16. Hacer un plano del colegio, o lugar en el que estamos
17. Traer un palo de dos metros
18. Imitar tres animales diferentes cada uno
19. Con la ropa que llevéis hacer una cadena desde la fuente hasta la portería de baloncesto.
20. Beberse cuatro jarras de agua todo el equipo.

?? PRUEBAS DE LA OCA 2

21. Pintarse las uñas de las manos y de los pies con ceras de distintos colores.
22. Venir con la cabeza mojados todos
23. Pasar por la portería grande de fútbol en plan mono sólo con las manos.
24. Hacer una torreta vertical de dos pisos por lo menos.
25. Inflar cada uno un globo hasta que explote.
26. En 2 minutos ponerse uno del equipo 10 camisetas encima.
27. Dibujar a Luisón.
28. Conseguir seis gafas.
29. Restregarse la cara y los sobaquillos con el barro negro que hay en el río.
30. Conseguir 20 calcetines.
31. Traer siete pañuelos distintos.
32. Contar cuántos árboles hay en la zona
33. Cuántos pasos hay entre las dos porterías grandes de fútbol. (se admite un error de un paso)
34. Contar cuántos barrotes hay en total en todas las ventanas de la casa.
35. Meter dos canastas por persona desde la línea de tiros libres.
36. Llenar un vaso de plástico a escupitajos.
37. Cantar una canción de Laura Paussini durante dos minutos y medio.
38. Cantar una canción en inglés.
39. ¿De qué color son los pantalones preferidos de Avelino?
40. ¿Cuántas casillas hay en un tablero de ajedrez?
41. ¿Cuántos días tiene el mes de marzo?
42. ¿De qué color es la bandera de Italia?
43. ¿Cuántos grifos hay en las fuentes del colegio
44. ¿Cuál es el único animal que al nombrarlo se utilizan las cinco vocales?
45. Dinos diez marcas de coche.
46. Dinos cinco marcas de leche.
47. Dinos seis marcas de tabaco, y las frases que suele poner.
48. Contar cinco chistes entre todos.
49. Ser burros de carga. Llevar en caballito unos a otros hasta la pared y volver.
50. Hacer una montaña de piedras que mida un metro de alta (hasta la cintura) y que haya por lo menos quince.
51. Medir a palmos el largo del campo de fútbol. Sólo admitimos un error de cinco palmos.
52. Limpiar y ordenar la sala de la biblioteca...
53. Cantar una de las canciones que hemos aprendido con la letra O

54. Traer diez calcetines sudados y cantar la canción de Emilio Aragón "me huelen los pies"
68. Meterse en el río hasta la rodilla y cantar una canción
69. Hacer una caricatura de todos los monitores
70. Ganar tres veces a un monitor al juego de los chinos (puño y tres piedra, y acertar cuántas hay).
71. Lamer miel, o nocilla, o leche condensada de los pies de tres de vuestro de equipo.
72. Traer nueve zapatillas del pie izquierdo
73. Traer 25 gorras puestas.
74. Traer 20 cordones de los zapatos.
75. Contar cuántas ventanas hay en la casa donde estamos.
76. Llenar un pozal de agua del río con vuestra ropa mojada.
77. Venir completamente mojados.
78. Hacer un con 8 basta y os haremos una foto.
79. Conseguir una pañoleta de cada color.
80. Declararos uno a uno a
81. Ir a Samper Txiqui y volver todos cambiados de ropa.
82. De qué color son los pantalones preferidos de Avelino.
83. Escribe el nombre y apellidos de todos los monitores
84. Dónde nació cada una de las madres.
85. Traer 20 piedras grandes como un palmo
86. Canta el himno de la pañoleta.
87. Contar un chiste cada uno
88. Pedirle a Luisón la receta del arroz con leche
89. Venir todos con la cara pintada de payaso.
90. Cantar todos una canción del cancionero
91. Meter un dardo en el ojo de la diana.
55. Coger el micrófono y estar durante un minuto retransmitiendo lo que pasa por el juego de la Oca como si fuera un partido de fútbol.
56. Decir 25 cosas que se llevan en una mochila.
57. Hacer un soneto a un animador.
58. Intentar subirse todos a un mismo árbol a la vez y aguantar 15 segundos.
59. Llenar una botellas tomando el agua de un cubo con una cucharilla.
60. hacer cada uno una pajarita de papel.
61. Traer doce gorras diferentes.
62. Hacer cuatro castillos de naipes con cuarenta cartas.
63. Traer cinco animales diferentes vivos. Después de pasada la prueba devolverlos a sus lugares.
64. Contar los granos que hay en un vaso de arroz.
65. Escribir una carta de amor de un folio
66. Componer y cantar una canción protesta, de dos estrofas, denunciando los problemas del campamento.
67. Comerse entre todo el equipo una barra de pan duro.

?? PRUEBAS DE LA OCA 3.

92. Traer 10 diademas
93. Conseguir 20 toques a un balón entre todo el equipo sin que se caiga al suelo.
94. Meter todos una canasta desde la zona de tiros libres.
95. Conseguir 10 relojes y ponerlos todos a la misma hora
96. Pintaros con ceras negras pelos en las piernas
97. Cantar una canción del cancionero en plan rap, tristes, borrachos, llorando...
98. La prueba de los spaguetti. Se pone el equipo en fila, hombro con hombro. Se les da una cazuela con comida que ha sobrado. El primero se la echa dentro por el cuello de la camiseta y tiene que sacarla por los camales de los pantalones y así todos sucesivamente. Una vez llega al final se vuelve a llenar la cazuela hasta el tope pintado. Lo cual quiere decir que tienen que perder poca comida por el camino.

?? ANIMALES

1.-AMANECE EN LA JUNGLA

Cada uno cierra los ojos y elige un animal de la jungla. Se imagina que duerme y comienza a amanecer. Los animales empiezan a despertarse. Poco a poco se desesperan y comienzan a moverse y emitir los ruidos del animal elegido. Al principio, muy bajo, luego cada vez más fuerte en la medida en que el día avanza. La intensidad mayor se da al mediodía. Después los sonidos van perdiendo fuerza hasta que el silencio total representa de nuevo la noche.

Cuando llega la noche, se pueden imaginar que cada animal tiene un sueño: pensar cuál sería el sueño de ese animal. Al clarear el día se reúnen por parejas y se cuentan el sueño.

2. SONIDOS DE ANIMALES

Puede ser en una habitación oscura, con los ojos cerrados. O en cualquier otro sitio, vendándose los ojos. Se necesita una pelota grande. Puede ser una pelota de playa. Todos se sientan en círculo y cada uno elige un animal. Todos emiten el sonido del animal elegido. Uno comienza a lanzar la pelota a otro que no esté a su lado. Para ello primero emite su sonido y después el sonido del animal al que va destinada la pelota. El otro "animal" contesta con su sonido para que sepa en qué dirección enviar la pelota. Y se la manda. Si el otro la recibe bien, hace su sonido y todos los demás corean con el suyo propio en señal de alegría general. Así también pueden recordar los sonidos que hay, que se habrán emitido al principio en voz alta para que dos personas no elijan al mismo animal. Si no la recibe el indicado, el que la recibe hace su propio sonido y devuelve la pelota al primero.

3.-LA COLA DEL DRAGÓN

Unas ocho personas (siete para los adultos y ocho para los niños) se colocan en fila. Cada uno se agarra con las manos a la cintura del que tiene delante. La "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila), mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayudan a que "la cola" no sea tocada. Si le toca, otro hace de "cabeza". Nadie puede perder el contacto con el que tiene delante.

4. LA SERPIENTE GIGANTE

Los participantes comienzan tendiéndose boca abajo y cogiendo los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslizará por el suelo sobre sus estómagos. Después se unen para formar una serpiente de cuatro personas, una de ocho y así sucesivamente hasta que todo el grupo sea una serpiente. A los niños les gusta ver si pueden hacer que la serpiente se revuelque sobre su lomo sin acabar separada, probando con diferentes largos. La serpiente también puede subir "montañas", atravesar "agujeros" o subir "árboles", o puede acurrucarse e irse a dormir. Se necesita una serpiente coordinada para hacer estas últimas cosas. Lo que a los niños parece divertirlos más es hacer todos juntos una gran serpiente.

5. PAPÁ O MAMÁ GALLINA

Todos ocupan el espacio y cierran los ojos. El animador dice al oído a una persona: "Tú eres papá gallina" o "Tú eres mamá gallina", según los casos. Da la señal y cada uno, con los ojos cerrados, busca la mano de otra persona, la aprieta y pregunta: ¿Pío-pío? Si el otro también contesta (o pregunta) ¿Pío-pío?, se sueltan de la mano y siguen buscando a Mamá o Papá Gallina, que están desde el principio y siempre en silencio. Cuando alguien no contesta, quien pregunta sabe que ella es Papá o Mamá Gallina y se quedan unidos de la mano y en silencio. Si alguien encuentra unas manos cogidas y en silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Cada vez se oirán menos pío-pío hasta que todos estén unidos.

El animador les sugiere que abran los ojos. Si se hace bien causará sorpresa y hasta risa. Al final, se puede comentar qué pasó.

6. FAMILIA DE ANIMALES

El animador prepara un papel para cada participante en el que va escrito el nombre de un animal. Cada uno lo lee y el animador les indica que se pongan juntos los que son el mismo animal. Para ello recorren la sala con ojos vendados, si son pocos, o con los ojos abiertos si son muchos, imitando la voz y los gestos del animal que le ha correspondido. El objetivo es reconocer a los de la misma especie, darles la mano y proseguir juntos la búsqueda.

7. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA

Se forman tres equipos de igual número de componentes: Lince, Conejos y Hierbas. Los Lince comen a los Conejos, los Conejos a la Hierba y la Hierba a los Lince (dado que Lince muerto es abono para la vegetación). Se marca el área del juego y se forman los equipos. Los Lince van con una mano sobre la cabeza, los Conejos con una mano en la cara, y las Hierbas con una mano en el pecho.

Vale sólo el agarrar la ropa al contrario.

Pero aquí comienza lo bueno: cada individuo agarrado pasa a ser de la especie que lo cogió, por lo que deberá cambiar a la correspondiente posición de la mano (cabeza, cara o pecho). De esta manera observaremos disminución en algunas poblaciones y aumento en otras, pero siempre se volverá a un estado de equilibrio. Si hay muchos Lince habrá más comida para las Hierbas, si hay pocos Conejos éstos competirán menos por las Hierbas, etc.

Pasado un tiempo, se puede introducir un nuevo jugador: el Hombre, al que no se puede cazar. Todos los cogidos por el Hombre se convierten en Hombres. Obviamente, al cabo de unos minutos todos se habrán convertido en seres humanos. Se puede hacer un debate posterior.

VELADAS

1.-LLUVIA ÁCIDA

Se le dice a los chicos y chicas que dentro de 60 segundos se va a producir una lluvia radioactiva que destruye todos los organismos vivos que toca. Los chicos y chicas deberán construirse un refugio antinuclear en ese periodo de 60 segundos con todo lo que tenga a mano (mantas, anoraks, jerséis...) Si en el periodo de ese tiempo marcado no han conseguido cubrirse totalmente todos pierden el juego. No se tiene que ver ningún pie, mano, o parte del cuerpo para dar por válido el refugio.

Se puede hacer con todos a la vez, o cada vez se le presenta el reto a cada equipo. Grabar sonidos de alarma en un submarino para ponerlos mientras transcurren los 60 segundos. En otra ocasión se podría utilizar este juego para descubrir cómo actuó yo con respecto al grupo: a mi bola, participo y coopero...

2. SOMANTA DE PALOS

Dos personas conocen ya el juego. Una la explicará diciendo "necesito dos voluntarios para hacer un juego". De entre los que levanten la mano, cuidando con que el otro que sepa el juego también la levante, escogerá dos que se estirarán en el suelo y se tapanán con una manta. El resto los rodearemos y trataremos de darles golpes con un aislante (neopreno), sin que adivine quién ha sido.

La gracia del juego está en que quien da siempre los golpes disimuladamente al otro que también está estirado en el suelo a su lado es el jugador que conoce el funcionamiento del juego.

3.-LA TEMPESTAD. EL MURO

Se dividen los participantes en dos grupos. El primero será el muro, y se colocará en línea recta. El segundo grupo, se colocará en una fila perpendicular que cruce por la mitad del muro.

Cuando se da una señal el último de la fila intenta que el primero le oiga un mensaje que le había dicho un jefe. Mientras tanto, el muro, deberá gritar cuanto pueda para que el primero de la fila no consiga escuchar el mensaje. El mensaje que sea largo.

4. CUMPLEAÑOS FELIZ

Se utilizarán los bancos largos y estrechos. Se pondrán juntos formando un circuito. La gente se sube a los bancos como quiera y con quien quiera a su lado. Es bueno quitar algún banco para que la gente esté muy apretada. Ahora es cuando se les propone el reto que en cinco minutos no son capaces de colocarse, sin hablar nada, sólo haciéndose señas, de las siguientes maneras: por fechas de cumpleaños, por números de calle, por número de hermanos, por teléfonos... Al final de los dos minutos se comprueba la verdad.

Es bueno que los bancos sean estrechos para que haya peligro de caerse...

5. PÍO-PÍO

Todos cierran los ojos (o se vendan) y el monitor murmura a uno o a una: "Tú eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse. Cada uno busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿pío-pío?". Si el otro también pregunta "¿pío-pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta, ésta sabe que ha encontrado a mamá o papá gallina y se queda cogido de la mano guardando silencio.

Siempre que alguien da con el silencio, forma parte de mamá gallina y cuando le aprietan la mano no contestará.

Pronto se oirán menos "¿pío-pío?" hasta que estén todos cogidos. Luego el monitor les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa.

6. TORMENTA

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). Indica a una persona y se frota las manos. Esta persona lo imita, y el director va dando vueltas a todo el círculo hasta que están todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chiscar los dedos mientras los demás siguen frotándose las manos. Ahora da la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotarse las manos y estén chiscando los dedos.

Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisoteen el suelo...

7. EL LIBRO MÁGICO

Expresión mímica para adivinar en una velada. Hace falta mucha imaginación y saber expresarla.

El libro mágico se pone en medio del corro. Sale alguien va al libro y saca algo, en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que él ha sacado.

Ej. jugar a tenis...

8.-ESTO ES UN ABRAZO. ¿UN QUÉ?

Se sientan en círculo. A le dice a B que está a su derecha: "Esto es un abrazo" y le da uno. B pregunta: ¿un qué? y A responde "Un abrazo" y se lo da. B le dice a C: "Esto es un abrazo" y C pregunta a B: "¿Un qué?", y B pregunta a A: "¿un qué?". A contesta a B "Un abrazo" y le da uno. B se vuelve a C y le dice "un abrazo" y se lo da...y así sucesivamente. Pero mientras A le dice a su compañero de la izquierda a Z: "esto es un apretón de manos" y se lo da y éste le pregunta: "¿un qué?" siguiendo la misma fórmula. Cuando los abrazos y los apretones de mano se encuentran es divertidísimo...

9. NUDOS

Todos cierran los ojos y empiezan a dar vueltas buscando manos.

Tienen que coger la mano de otra persona con cada una de las suyas. Cuando están todos cogidos, abren los ojos y tienen que deshacer los nudos sin soltarse las manos, trabajando juntos para conseguirlo. Es muy divertido aunque a veces terminar en un círculo grande es imposible ya que lo normal es que haya algunos nudos, y a veces dos o más círculos independientes o entrelazados. Se necesita una cooperación de grupo para deshacerse.

10.-CONSTRUCCIÓN DE CUENTOS

Se canta al principio "Queremos hacer un lío, un lío (bis) Un lío queremos hacer."

Construir una frase añadiendo cada jugador una palabra. Así, el primero diría, por ejemplo: "un"; el segundo: "un día"; el tercero: "un día festivo"...y así sucesivamente

11.-IMAGINACIÓN AL PODER

Coger diferentes objetos: una escoba, una paleta de freír, un embudo...y pedirle a los chicos y chicas que digan para qué puede servir este objeto. No tienen que decir cual es su uso normal, sino inventárselo con gracia.

ej. Paleta de freír: un pendiente, una guitarra, un matamoscas, un palo de golf...

12. CARRERA DE SERPIENTES

La serpiente se construye con las prendas que los participantes lleven puestas en ese momento (camisas, zapatos, relojes, etc...)Se dará un tiempo máximo.

Da emoción y velocidad. Vale atarlas.

Una variante es que cada vez que pongan una prenda en el suelo vayan a la fila y salga el siguiente a colocar otra (en plan relevos)

13. SUPERPICTIONARY

Se hará de los últimos días, ya que en él se recogerán muchas anécdotas e informaciones que servirán de repaso de todo el campamento.

Se dibujará en un mural, fichas, recorrido, todos juegan...

14 -DIRECTOR DE ORQUESTA

Se sientan en círculo y un voluntario sale de la habitación. Los componentes del círculo eligen a un director de la orquesta que desde que empieza el juego será su guía. El voluntario entra en la habitación y se sitúa en el centro del círculo. Todos cantarán una canción que la acompañarán con los gestos y movimientos que él realice (ej. golpearse con la palma de la mano derecha en la cabeza...) El director irá cambiando los movimientos sin que se dé cuenta el que está jugando en el centro. Este procurará descubrir al director.

15. LA MUÑECA

Uno hace de madre y muestra su cariño maternal con su hijo. Y se va pasando (hay que decir cosas bonitas, no ser soso, hacer gestos llamativos...como si fuera vuestro hijo). Cuando todo el mundo ha hecho esta actividad se les dice que van a tener que hacer lo mismo que han hecho con la muñeca con el compañero de la derecha.

16. BAILANDO CON LOBOS

Poner música y bailando con el globo sin que se te caiga. bailar al son de la música. Se para y se ponen por parejas. Música y bailar con la pareja al ritmo de la música sin que se te caigan los globos. Música y bailar con otras parejas, e ir aumentando el número.

17. CUERPO A TIERRA

Se hacen dos círculos 1 y el 2 (uno dentro y otro fuera). Se pone la música y la gente se pone a bailar. Se acaba la música y la gente nº1 va a buscar al nº2 se cogen y se echan al suelo. La pareja que se queda la última en echarse al suelo, se pone en medio a bailar y siguen los círculos.

18. PIVOTES SONOROS

Llama mamá que está al final del pasillo. Uno se venda los ojos y el resto del grupo tiene que estar entre él y su mamá haciendo de pivotes. Y haciendo ruido como si fuesen postes de la luz. El otro tendría que evitar tocaros y llegar hasta donde está la mamá que continuamente le está llamando por su nombre.

19. MONTÓN DE ZAPATOS

Sería proponer retos al grupo. Es un juego cooperativo. Se pide al grupo que en un minuto treinta segundos el grupo entero no es capaz de ponerse un zapato y volver al círculo. Después se pide que en un minuto y treinta segundos se pongan los dos zapatos y vuelvan al círculo. Después se pide que en dos minutos uno busque dos zapatos distintos y se los ponga a sus dueños.

20. ¿QUIÉN FALTA?

Todo el grupo junto de pie, se tapan los ojos, mientras se coge a uno y se le esconde bajo la manta. Hay que buscar quién es.

21. PRESENTACIÓN ARTÍSTICA

Cada uno busca musicalmente su nombre y gesto y se presenta a los demás como si fuese un artista. "Me llamo..." y la gente repite "se llama..."

22. DOMINÓ DE CANCIONES

Se sacan entre 8 y 10 personas. El concurso consiste en cantar canciones sin repetir. Aquel que repita o se quede callado será eliminado, y ganará el que consiga estar cantando sin repetir hasta que quede uno solo.

23. LINDO GATITO

Se sitúa el grupo en círculo, una persona se coloca en posición de a gatas, se acerca maullando hacia alguien del grupo y este último debe acariciarle sin reirse, diciéndole: Lindo Gatito, dos veces, si se ríe pasa este al lugar del gatito.

24. LAS ESTATUAS

Con los ojos cerrados, el jugador deberá mediante el tacto reconocer la posición de la estatua (su compañero de enfrente puesto en posición rara para luego colocarse en su misma posición.

25. EL SUBMARINO

Se necesita, aparte de un voluntario, un chubasquero y una jarra de agua. Se le coloca el chubasquero sobre la cabeza y una manga será el periscopio del submarino.

Iremos contándole cosas del submarino y preguntándole sobre el interior de éste. Al rato le comentamos que se ha levantado un maremoto y que las olas van muy altas. En este momento le echamos la jarra de agua (con agua) por el periscopio.

26. CONCURSO DE FEOS

Este concurso es muy sencillo. Consiste únicamente en animar a los participantes del grupo a poner la cara más fea posible. Se pueden hacer fotos, grabar en video...

27. HAGA USTED LO QUE SEPA

Todo el mundo sabe hacer cosas que sus compañeros no saben e ignoran. Esta es una forma de potenciarlos. Con una silla o mesa por escenario el monitor irá presentando a los participantes. Conviene motivarlos bien porque todo el mundo puede participar en este concurso.

28. SE MURIÓ CHICHO

Colocados todos en círculo, un participante inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chicho", pero llorando y haciendo gestos exagerados. EL de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor.

Luego deberá continuar pasando la "noticia" de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda.

Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo: riéndose, asustado, nerviosos, tartamudeando, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

29. CONVERSANDO CON NÚMEROS

Sentados todos en círculo, un participante le dice al de su derecha cualquier número, pero con una entonación particular (temor, risa, sorpresa, etc...) este debe responderle con cualquier número pero con la misma entonación y gestos. Luego se vuelve donde el compañero que le sigue y cambiando la entonación le dice otro número y así sucesivamente.

Debe hacerse de forma rápida y utilizando gestos, expresión de la cara y entonación para darle vida a la conversación con números.

Si un participante no hace bien la entonación, reacciona de manera diferente o pasan tres segundos sin que responda, pierde, sale del juego da una prenda.

30. PALOMITAS DE MAÍZ

Somos palomitas de maíz que saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Si en el salto se "pega" con otro, deberán seguir saltando juntos, agarrándose de la mano. De esta forma se van creando grupos de saltadores hasta que tenemos una gran bola.

Podemos hacerlo a a pata coja, con los pies, y otras variantes que se nos ocurran.

31. BAILES EN PERIÓDICOS

Sacamos diversas parejas del público. Colocamos en el suelo hojas de periódico, ponemos música y cada pareja debe bailar sin salirse de su periódico. Cortamos la música y entonces cada pareja deberá doblar su hoja por la mitad. Volvemos a poner la música y de nuevo a bailar. Haremos así sucesivamente hasta que sólo quede una pareja.

32. LA ZAPATILLA POR DETRÁS

Todos los jugadores forman un círculo, menos uno, que será quien lleve una zapatilla en la mano. Mientras los jugadores entonan una canción, el de la zapatilla dará vueltas por detrás del círculo y colocará la zapatilla detrás de un jugador.

Los jugadores que han cantado la canción con los ojos cerrados, una vez terminada ésta abren los ojos y miran a ver si tienen la zapatilla.

El jugador que la tenga, la tiene que coger, levantarse e intentar "pegar" con ella, pero siempre en su mano, al jugador que se la ha dejado, antes de que éste se siente en su sitio.

Si no lo consigue, se queda para poner él la zapatilla, si lo consigue se vuelve a repetir con el mismo jugador.

La canción es: LA ZAPATILLA POR DETRÁS ¡TRIS! ¡TRAS!

NI LA VES NI LA VERAS ¡TRIS! ¡TRAS!

MIRAD PARA ARRIBA, QUE CAEN JUDÍAS

MIRAD PARA ABAJO QUE CAEN GARBANZOS

A LA 1, A LAS 2 Y A LAS 3.

33. LA TELEPATÍA

Dos monitores retan al público que tienen telepatía entre ellos dos.

El truco que no deben saber nunca los niños es el siguiente: los niños deberán decir una palabra a uno de los dos que tienen telepatía, el otro mientras tanto está a cincuenta metros de distancia con imposibilidad de oír. Una vez dicha la palabra se colocarán cogidos de la mano. El que ha estado apartado está tranquilo porque sabe que la palabra que han dicho los niños irá siempre detrás de una palabra que diga su compañero que tenga como características que sea de madera y tenga cuatro patas (mesa, silla, armario, sofá, banco...), clave difícil de acertar por los niños. Los niños también le dicen en que lugar quieren que diga la palabra: la primera, la cuarta.... Siempre el que va a pasar la palabra deberá de preguntar a su compañero: "¿estás listo Manolo?". Esto siempre igual. Si es así el otro ya sabe que no está en primer lugar.

Si lo estuviera el compañero adelantaría el nombre a la pregunta "¿Manolo, estás preparado?". Además de este montaje debe haber dos o tres monitores más picando al público diciendo que hacen trampas, que si lo ha oído, que se lo ha pasado con las manos...obligando al espectáculo de irse más lejos, de separarse, de no mirarse...

Y el que adivina debe hacer mucho teatro, convulsiones, contorsiones, ruidos.....

34. TU ERES EL JEFE INDIO

Prueba de atención de las antiguas tribus indias para iniciar como guerreros a los adolescentes. Se trata de llegar sigilosamente hasta donde está el jefe y tocarle la espalda. El que lo logre ocupará su puesto.

Todos los aprendices de guerrero se sitúan en una fila y el jefe de la tribu se sitúa enfrente de ellos. Mirándolos a todos, elige a uno de ellos y le dice solemnemente señalándolo con el dedo: "Tú puedes ser el jefe". Acto seguido se aleja, se agacha rostro a tierra y con los ojos cerrados escucha para poder detectar por dónde viene el aprendiz de guerrero. Si nota algún ruido, apunta con la mano hacia su procedencia y dice: ¡alto, te escuché!. Si la dirección de la mano es correcta, el aprendiz descubierto vuelve a la fila con los demás, reconociendo en voz alta: "Tú eres el jefe indio". Si no es señalado el aprendiz, no tiene por qué detenerse y puede seguir su sigiloso camino hasta tocar la espalda del anciano guerrero, el cual, al reconocer que ha llegado al final de su carrera, le otorga los poderes y le convierte en jefe, volviendo a comenzar el ciclo.

(En realidad en algunas tribus no se hablaba, sino que el jefe disparaba una flecha contra el que venía)

35. MIL VOCES, MIL MUNDOS

Paseamos por la sala y siguiendo las instrucciones del animador nos decimos mutuamente en mil formas diferentes "buenos días" unos a otros. Buenos días afectuosos, automáticos, falsos, enfadados, etc.

Hacemos lo mismo con la palabra "adiós". Un adiós de despedida drástica, de "me quiero quedar contigo", coqueteo, seco, de mamá, de nene, etc.

Buscamos las mil formas en que una palabra como "sí" o "no" puede ser dicha: un sí de seguridad, de timidez, falso, honesto, discreto, etc. Pueden utilizarse muchas frases habituales: "no quiero". "hola", "dime", etc.

El animador debe cambiar con rapidez las consignas para que el ejercicio sea ameno.

36. LA MÁQUINA

Cada grupo va a construir una máquina, en la que cada uno de los componentes es una pieza, que tiene que estar en activo en coordinación con los otros. Se les da un tiempo determinado: 4 minutos. Ej. Máquina de hacer churros.

37. LA BOLSA DE LAS PRENDAS

Todos se colocan haciendo un gran corro. En una bolsa de plástico se introducen papeles con prendas ya preparadas de antemano.

Uno hace de árbitro. Se pondrá de espaldas al corro con un silbato. En un momento dado cuando lo manda el árbitro la bolsa comienza a dar vueltas, pasando de mano en mano. Los chavales estarán sentados haciendo el corro. Al

El árbitro se detiene el movimiento de la bolsa, y el que la tiene saca un papel y ejecutará la prenda que ponga en el papel. Se acaba el juego cuando se acaban las prendas de la bolsa.

38. LA ESTATUA

Consiste en representar lo que ocurre en un parque a una hora punta. Según la imaginación de cada uno, aparecerán más o menos personajes, pero con una estatua obligada. Todos van haciendo los personajes y uno hará de señora que va a limpiar la estatua y al final tirará el balde de agua al público.

39. CABO SAN VICENTE

Se coloca a los participantes sentados en un círculo. El director de juego nombra un gobernador y un capitán de barco; el resto de participantes se reparte en 4 grupos: marineros, periodistas, fotógrafos y policías. El director de juego comienza un relato sobre la botadura del barco "Cabo San Vicente". Cada vez que el director nombre a alguna de estas personas, se hará lo siguiente:

-Cabo San Vicente: todos se levantan y se sientan rápidamente.

-Sr. Gobernador: se levanta el gobernador y el resto de participantes grita: "Viva el señor Gobernador"

-Capitán: se levantan todos los participantes, incluso el gobernador y gritan "Viva el señor Capitán"

-Marineros: salen los marineros al centro del círculo, haciendo gestos como si barriesen la cubierta y entonan: "Ordiñan veñen"

-Periodistas: salen al centro del círculo, imitando a los fotógrafos, y van disparando sus cámaras sobre los participantes, repitiendo "Sonría".

-Policías: se levantan y salen al centro, haciendo ademanes de golpear a los participantes, repitiendo: "Atrás".

(El juego que no dure más de cinco minutos)

40. QUEMAR LA CUERDA

Se extiende una cuerda a un metro del suelo. Cada patrulla deberá recoger leña, encender una hoguera y tratar de que su llama queme la cuerda antes que las demás patrullas. El primero que queme la cuerda será el ganador, pero también se conseguirán puntos por la habilidad demostrada y por la organización de la empresa.

41. LA MOMIA

Participan cinco personas más o menos, uno tendrá el papel de momia y el resto serán los encargados de vestirla.

A alguno de la velada se le llevará fuera de ésta para que no se entere de la trama. Los cuatro ayudantes deberán vestir a la momia al revés para hacer creer que donde tiene sus pies es su cabeza y al revés. El participante deberá hacer preguntas a la momia para saber de dónde viene. Es un poco sorda y tendrá que acercarse mucho y chillar bastante. Cuando esté muy cerca la momia se levantará y le dará un gran susto.

CORTOS EXTERIOR

1.-EL LOBO Y EL VENADO

Los jugadores se distribuyen en el campo de juego y se quedan en cuclillas simulando ser rocas. Dos de ellos serán lobo y venado. El lobo persigue al venado quien puede saltar encima de las rocas quedándose encima de ellas y ¡¡Magia!! la roca sobre la que saltado el venado es ahora lobo y el lobo pasa a ser venado. Si el lobo alcanza al venado cambian los papeles.

2.-BESITOS

Una o dos personas, según el número de participantes, tienen que coger a los demás. Para evitar ser atrapados deben decir "besitos" y ponerse con las piernas abiertas y brazos en cruz, manteniéndose quietos hasta que uno de sus compañeros le salve dándole un beso en la mejilla. La persona perseguidora es cambiada cuando logra atrapar a otro antes de que diga "besitos". El que sea atrapado será el que iniciará el juego y la pagará.

3.-LOS SUBMARINOS

Los participantes deben colocarse por parejas, uno delante del otro. El que se coloca delante debe ir con los ojos vendados, el de detrás irá con los ojos tapados, con las manos en sus hombros y deberá guiarle durante un espacio de tiempo. Deben llegar a hacerlo de manera que puedan ir corriendo y sin que el "ciego" vaya con las manos por delante. Esta dinámica se puede acabar con un juego entre todos, como el de los submarinos:

El que va delante será el torpedo y el de detrás el capitán, no podrán hablar entre ellos y el capitán guiará al torpedo dándole con la mano en el hombro derecho o en el izquierdo: si le da en la cabeza el torpedo sale disparado en línea recta hasta alcanzar a otro submarino, éste será eliminado y el torpedo volverá con su capitán: si el torpedo falla el disparo queda eliminado, junto con el capitán que le guió.
En vez de ser los grupos de dos en dos, los grupos pueden ser de seis o siete.

4. EL ROMPEPIERNAS

Los jugadores forman un círculo con el animador en el centro, que sostiene una cuerda atada a una zapatilla. Debe hacerla girar y los jugadores deberán entrar y salir del círculo según se diga.
Será más emocionante si se pone una cuenta atrás. Pierde aquel que no entra en el tiempo o al que le da la zapatilla.

5. LOS CABALLEROS DE LA GALLETA

Consiste en hacer dos grupos, los caballeros y los caballos, éstos últimos se colocan a una cierta distancia de los caballeros, los cuales tienen cada uno una galleta y llevan en la cintura la pañoleta.
A la señal, los caballeros deben ir corriendo, elegir un caballo y montarse en él a corderetas. Eso sí, para que ande se debe introducir en la boca del supuesto equipo la susodicha galleta.
Desde ese momento, el juego consiste en lograr conseguir las pañoletas de los otros jinetes

6. LA PIEL DE LA CULEBRA

La posición inicial es en fila india, cogidos de la mano que el compañero de enfrente pase por debajo de sus piernas. Esta es una culebra. ¡Ahora la culebra va a quitarse la piel!
La instrucción para que la culebra se quite la piel es que el de atrás se tumbe, y todos vayan andando hacia atrás y tumbándose sucesivamente, sin soltarse de las manos, mientras los restantes van pasando por encima de los tumbados. El último también se turna, con lo que tendremos a la culebra desnuda. Pero como hace mucho frío, la culebra comienza a crear nueva piel. Para esto, el último en tumbarse se vuelve a levantar, y así, sin soltarse de las manos nunca, todos comienzan a levantarse para volver a la posición inicial, hacia adelante y por encima de los tumbados.

7. MAR, TIERRA

Hay que jugarlo en un charco de agua y tierra (si no, se dibuja con ramas, cuerda...) Cuando el animador grita "mar" todos saltamos al charco. Cuando grita "tierra" salimos de él. El animador puede intentar confundir gritando varias veces seguidas "mar", "mar" y luego "tierra".
Si el charco es real, la ducha o la ropa limpia no deberían estar muy lejos.

8. TOCA AZUL

El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. "toquen una sandalia" o "toquen un membrillero", "toquen una pulsera", "toquen una rodilla". A los niños les encanta si les dices además que lo hagan a cámara lenta.

9. PASTOR, OVEJAS Y EL LOBO

El lobo que está suelto, lleva tres o cuatro días sin comer y tiene un hambre feroz, tiene que atrapar a las ovejas que son las que están en la fila (de unos seis), pero el pastor que es el primero de la fila debe echarlo a empujones cada vez que éste se acerque.

10. CÍRCULO DE AMIGOS

Formar un círculo estrecho, hombro con hombro. Una persona se pone de pie en medio del círculo, manteniendo su cuerpo rígido, con los brazos pegados a los costados y se deja caer en alguna dirección. La persona del centro se esfuerza para no mover sus pies y los demás lo pasarán suavemente de unos a otros, como si fuera un tonel. Aumentando la pericia es posible abrir el círculo un poco.
Este juego aumenta la confianza en el grupo.

11.CINTA TRANSPORTADORA

Los jugadores forman dos hileras una frente a otra. Cada jugador de una hilera entrelaza fuertemente sus brazos con el jugador que tiene enfrente de la otra hilera, formando entre todos un pasillo. Un voluntario se echa en el pasillo sobre los brazos entrelazados de los jugadores. Estos lo irán transportando suavemente con movimientos ondulatorios a lo largo del pasillo. Si es verano y estamos al lado de la poza ¡Al agua patos!

12. LOS PECES VOLADORES

Dos equipos con dos peces de papel de más o menos 10 cm de largo. Tienen que ir soplando uno a uno el pez. Se irán turnando cuando el primero lleve el pez al círculo pintado en el suelo. Habrá tantos círculos como jugadores haya.

13. EL CHOCOLATEADO

Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan a una pareja fuera.

La pareja que queda afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano) en el sentido de las agujas del reloj.

En un momento determinado, la pareja que va caminando se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo.

En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que queda vacío. Los que lleguen los últimos deberán caminar por fuera del círculo y dar una palmada a quien quieran...

14. GUIÑANDO EL OJO

Hacen falta sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más una.

Se dividen los participantes en dos grupos (El segundo grupo con un participante más). El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas.

Hay una silla que queda vacía.

El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla.

La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla vacía sin ser tocado por su guardián. Si es tocado debe permanecer en su lugar.

Todos los participantes se ponen de pie. El coordinador entonces cuenta la siguiente historia:

"Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse, hay que subirse a unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha solo pueden entrar x número de personas". El grupo tiene entonces que formar círculos en los que esté el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos, se declara hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los supervivientes del naufragio. Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declarar hundidos. Las órdenes deben darse con rapidez.

15. LAS LANCHAS CORTOS

Se hacen grupos de ocho personas. Cuatro de ellos formarán un círculo cogiéndose de los hombros y con medio cuerpo flexionado hacia adelante. Los otros cuatro desde fuera irán saltando uno a uno por encima de uno que esté en el círculo, se arrastrarán por encima de él y cogiéndose por la cintura del de delante del que han saltado se dejarán caer, sin soltarse, al otro lado, quedarán prácticamente colgando sujetándose con los dos pies en el suelo. La postura es incómoda pero deberán resistir porque si no perderán. Por eso deberán de hacerlo rápidamente. Una vez están los cuatro en esa posición los de abajo a la voz de ¡una, dos y tres! irán dando saltitos hacia la derecha, para intentar soltar a todos los que están cogidos

16. SAL COMO PUEDES

Se hacen grupos de ocho personas, hacen un círculo cogiéndose fuerte sin dejar huecos, una de las personas se queda dentro del círculo. Lo que tiene que hacer es salir de él como pueda, haciendo toda la fuerza que pueda el grupo.

Una variante puede ser que en vez de salir tenga que entrar dentro del círculo.

17. LA CEBOLLA

Se hacen grupos de diez personas. Deben de estar, todas menos una, fuertemente cogidas entre sí formando una gran piña. Uno del grupo desde fuera debe de ir quitando capas a la cebolla, es decir, arrancando gente de ese mogollón. Se unirá a este todo aquel que vaya sacando hasta no quedar uno.

18. LA ESTELA

19. EL CAZADOR

Se hacen grupos de nueve o diez personas. Cuatro o cinco estarán formando un círculo cogidos de los hombros y con la cabeza agachada. Uno de los de fuera será el cazador, nadie sabe quién es.

Los de fuera irán saltando encima de los del círculo. Los del círculo a su vez irán moviéndose para tirar a la gente al suelo y no soportar su peso. Los de arriba se cogerán como puedan. El juego consiste en que hay uno de los que salta que es el cazador y deberá coger a aquellos que caigan al suelo derribados por el grupo del círculo.

20. VENCER AL CAMPEÓN

El campeón es elegido mediante sorteo. Este dispone de un mazo de 50 a 60 cm de longitud y se sube a un cubo puesto boca abajo en el centro de un círculo de unos 5 metros de radio, en cuyo interior no pueden penetrar los demás jugadores.

El objetivo de los jugadores del exterior del círculo es alcanzar el cubo con una pelota de goma, mientras que el "campeón" lo protege con ayuda de su mazo y procura enviar la pelota lo más lejos posible. Esta debe lanzarse hacia el centro desde el lugar donde cayó en tierra. Si un jugador alcanza el cubo, el campeón está "Knock-out" y el otro se convierte en "campeón". Si el "campeón" pierde el equilibrio y toca el suelo, le sustituye el último que ha tirado. El "campeón" que ha resistido más tiempo es el vencedor.

21. EL MÁS RÁPIDO DEL OESTE

En una mesa se colocan dos jugadores sentados frente a frente.

Se pone una moneda en medio de la mesa. Procurar que la mesa no sea muy ancha y puedan llegar los jugadores al centro con estirar un poquito los brazos.

Los jugadores hacen sus apuestas. Y a la voz de un tercero ¡ya!. Los dos que tenían la mano derecha en los muslos, la sacan e intentan coger la moneda.

22. EL PEQUEÑO SALTAMONTES

Pueden jugar los que quieran, pero debe hacerse en una superficie donde haya hierba, o en la playa, y debe estar acotado. Los jugadores en todo momento no podrán salir de ese recinto.

Comienza el juego estando toda la clase de pie, menos uno que es el pequeño saltamontes que irá a cuatro patas. Este deberá de tocar a los que van de pie. Aquel que es tocado se unirá al pequeño saltamontes en su labor de tocar al resto. Todo esto hasta que quede uno de pie y ese será el próximo saltamontes.

23. AL CENTRO

Forman círculo por parejas. Cuando se grita "a la izquierda", los números uno, que están fuera, dan la vuelta al círculo y, al llegar a la altura de su compañero, pasan entre sus piernas y se lanzan a recoger la prenda o el balón.

24. LAS CADENAS DEL CASTILLO

Se hacen dos filas de chavales cogidos de la mano y una frente a otra a unos diez metros de distancia. Lo niños se numeran. A la voz del monitor el número que es dicho sale corriendo con todas sus fuerzas hacia la fila del otro bando y debe atravesarla rompiendo (soltando) con su velocidad lo brazos de sus compañeros. Si no lo hace queda descalificado, y si lo hace vuelve a su sitio y quedan descalificados los dos que tenían las manos juntas. La cadena cada vez que se rompe deben volverse a unir los eslabones que quedan.

Al final gana el equipo que conserve más cadena.

25. PELANDO LA SERPIENTE

Los jugadores se sitúan en una fila india. A una señal cada jugador se dobla, poniendo su mano derecha entre sus piernas y entrelazando su mano izquierda con el jugador que está delante de él. Cuando toso hayan unido sus manos,

el último de la fila se acuesta boca arriba, primero poniendo sus pies entre los pies del compañero que está delante de él. La línea camina un poco hacia atrás, pasando sobre los cuerpos de todos aquellos que están detrás y ya se han acostado, así sucesivamente hasta que llega al final de la fila. En ningún momento los jugadores pueden desunir sus manos. Al finalizar este ejercicio, todos estarán acostados hacia arriba.

Cuando todos estén ya en esa posición, el último hombre en acostarse se pondrá de pie y avanzará así a la posición en que originalmente estuvieron y así le seguirá el que cuando estaba acostado estuvo delante de él, pero estando de pie está detrás de él. Si un equipo rompe la unión de las manos, ésta debe rehacerse antes de continuar.

26. EL BELLACO

El animador es la "madre bellaca" y el jugador de su derecha es el "abuelo bellaco", el resto de los jugadores del círculo se numeran correlativamente.

Comienza el animador diciendo:

«En la plaza Matagatos han matado 10.000 gatos, y los mató el 5 bellaco (u otro número)». El número citado contesta "Mientes bellaco". El que habló primero replica:

"¿Quién sino?", el citado dirá: "El 3 Bellaco". Este continuará diciendo "Mientes bellaco" y así sucesivamente.

27. EL GATO Y EL RATÓN

Se elige a un participante para que sea el ratón y a otro para que sea el gato. Los demás jugadores se disponen en filas paralelas, con los brazos extendidos, en forma de cruz, tocándose con las puntas de los dedos. Esta distancia es tanto para los que tiene a su lado, como para los que tiene delante y detrás de él.

Estos jugadores serán el laberinto, y en un primer momento estarán colocados de tal forma que quedarán de cara al coordinador del juego. Cuando este lo indique, las "piezas del laberinto" sin moverse del sitio, girarán a su derecha, un cuarto, de tal forma que ahora tocarán con los dedos a los compañeros que tenían delante y detrás. A otra señal del coordinador volverán a la situación inicial, y así tantas veces como el coordinador del juego crea oportuno.

El ratón se colocará en un lugar del laberinto, al comienzo del juego convenientemente distanciado del gato, que tendrá que perseguirlo, si este le alcanza pueden cambiar los papeles o salir dos nuevos jugadores.

28. EL GUARDIA QUE VIGILA

En una sala o en el campo, con un suelo elástico y poco sonoro (hierba corta, por ejemplo), hay un jugador inmóvil, con los ojos vendados, es el "guardia" (la venda que lleve en los ojos debe dejarle los oídos completamente libres)

El "guardia" o el "ciego" debe impedir que se coja un objeto dejado en el suelo, entre él y los jugadores. Los participantes se colocan en una línea a cierta distancia del guardia y han de intentar coger el objeto sin que el guardia se de cuenta. Pueden ir rastreando, de rodillas, etc. Si el guardián oye algún ruido, ha de señalar y si hay algún jugador tiene que volver a empezar a la línea de salida. El juego puede repetirse cambiando de guardián, pudiendo ser aquél jugador que en la partida anterior alcanzó el objeto.

29. AJEDREZ

Se divide a los participantes en dos equipos: "blancos" y "negros". En cada equipo se elige a: 1 Rey, 1 Reina, 2 Alfiles, 2 Caballos, 2 Torres, 8 Peones. Si no hay número suficiente de chavales se reduce el número de peones y torres, alfiles y caballos; si hay más pues se aumenta.

Cada uno de los equipos se coloca alineado en un extremo del terreno de juego.

Un jugador del equipo blanco va a la línea del equipo de las fichas negras, y tiene que tocar a un jugador en la mano, volviéndose corriendo a su línea intentando que no lo cojan.

Si toca a un Peón: sólo sale él a perseguirle a un Alfil: salen los peones y él. a una Torre: todos los anteriores más él. a la Reina: Todos menos el Rey. al Rey: salen Todos.

El fin del juego es tocar al Rey y no ser cogido. Es bueno ir eliminando a la gente.

30. BOTELLA ENVENENADA

Se elige o sortea a un jugador para que la pague.

Los demás jugadores se agrupan en torno a él, pero todos tienen que estar tocándole en algún sitio.

Cuando el que la paga dice "Botella envenenada", todos se tienen que ir corriendo para no ser cogidos por él.

Cuando un jugador es cogido se le coloca en un sitio determinado anteriormente, y se va formando una cadena.

Para poder salvarlos se ha de pasar por debajo del primero 10 veces. Es como tula, la paga una persona que comienza a perseguir al personal, pero cuando comienza a perseguir a un jugador determinado, no podrá dejar de perseguirle, hasta que alguien le pase entre él y el perseguido, con lo cual cambiará de objetivo y comenzará a perseguir a la nueva persona que ha pasado entre el perseguidor y el perseguido.

31. EL PALO

Se forma un círculo con los participantes y se pone el palo derecho en el centro, tras una palmada se comienza a estirar con la intención de alejarse lo más posible del palo y que el resto de los compañeros lo toquen. Quien lo toque, queda eliminado y si el círculo se rompe, los dos que se han separado quedan eliminados.

32. DISPUTAR EL BALÓN

Dos grupos enumerados, se dice un número y salen a por el balón los dos que tienen ese número. El que llega primero al balón, lo coge e intenta llegar a su campo con él. Se pueden decir dos números y la competición es por parejas y pasándose.

33. TIJERAS E HILO

34. EL NÁUFRAGO Y LOS TIBURONES

El naufrago o naufragos se colocan sobre una hoja de periódico, que es su balsa. Los tiburones tratan de arrancar tiras de papel. Cuando un naufrago toca a un tiburón, éste está muerto.

El juego termina cuando todos los tiburones están muertos o el naufrago se ha quedado sin balsa.

35. PAÑUELO DOBLE

Se hacen dos equipos, que se alinean a cierta distancia. Entre los dos se colocará el coordinador del juego que llevará los dos pañuelos, uno a cada mano.

Cada equipo se numerará a partir del 1 hasta el número de componentes de los equipos.

El coordinador gritará un número, entonces el jugador de cada equipo que tenga dicho número, saldrá corriendo para coger uno de los pañuelos, se acercará al equipo contrario y le atará a uno de sus componentes el pañuelo en la muñeca. Este jugador volverá a su equipo inicial para coger el pañuelo que habrá dejado el jugador del equipo contrario. Una vez que lo desate irá corriendo hasta donde está el coordinador del juego y se lo atará en la muñeca. El jugador que haga antes todo esto será el ganador de esa tanda, el otro se elimina.

El juego se va repitiendo hasta que uno de los dos equipos gane, o se puede hacer por puntos para que no se elimine la gente.

36. LA CABRA DE LOS CUERNOS DE ORO

Se elige entre los participantes, uno que será el zorro.

El que hace de zorro se va a una distancia prudencial y marca su refugio. Todos los demás participantes forman un círculo, y entre ellos, y sin que se entere el zorro, eligen un granjero.

Dentro del círculo colocan una pañoleta, que hará de cabra de los cuernos de oro. Cuando ya esté, se llama al zorro, para que venga.

Este tiene que intentar robar la cabra sin que le coja el granjero.

Puede entrar por cualquier parte del círculo y perseguir al zorro. Si lo toca antes de que éste llegue a su guarida, el granjero será el próximo zorro, si no lo coge, el zorro sigue siendo el mismo, hasta que le cogen. Cada vez tiene que haber un nuevo granjero.

37. LOS CENTAUROS

Se hacen dos equipos, "los caballeros" y los "centauros". Los caballeros, montados sobre los centauros, forman un gran círculo y se pasan el balón, sin dejarlo caer en tierra. Los centauros, por el contrario, saltan y se agitan para hacer perder el balón a los caballeros. Cuando el balón cae al suelo, los caballeros se apean de los centauros y huyen hacia los límites del terreno. De inmediato, un centauro se precipita, recoge el balón y trata de alcanzar a un caballero lanzándolo contra él, o bien se lo pasa a otro centauro, que lo disparará contra un caballero.

Si el centauro falla, los caballeros vuelven a montar sobre los centauros, y el juego continúa. Por el contrario, cuando el balón alcanza a un caballero, los papeles se invierten y los centauros marcan un punto.

Si un caballero recoge el balón al vuelo, el equipo de los caballeros gana tres puntos. Al final del partido, cuya duración debe señalarse por adelantado, gana el equipo que haya conseguido más puntos.

38. EL PAÑUELO

Un muchacho sujeta un pañuelo y, a una distancia de 10-15 metros, se sitúan los dos equipos. Cada jugador tiene un número y cuando el que dirige grita un número, p.e., "el 6", los poseedores de este número corren con intención de arrebatarse el pañuelo y regresar a su campo o dar al contrario, si éste se llevó el pañuelo, antes de que llegue a su campo. El que consiga una de estas dos cosas elimina al contrario.

39. EL BASTÓN ENVENENADO

Los jugadores, dándose la mano, forman un círculo en cuyo centro hay plantado un bastón o trípode, formado por tres bastones apoyados entre sí. El jugador que hace caer el bastón o el trípode (recogedor, silla....) queda eliminado y así se va quedando el círculo más pequeño.

40. CARGA DE CABALLERÍA

Equipos de jinete y caballo. Han de luchar para arrebatarse al jinete contrario el pañuelo que lleva como distintivo. Cuando el jinete es desposeído de su distintivo, se convierte en porteador y, si ambos han sido desposeídos del distintivo, quedan eliminados. Se trata de que uno de los bandos consiga eliminar totalmente a los jugadores del bando contrario. Jinete y porteadores se pueden relevar para evitar el cansancio.

41. LOS VIGÍAS

Los jugadores se dividen en dos equipos: los Vigías y los Rastreadores. Los rastreadores van a esconderse por los alrededores, mientras que los vigías se quedan en el campamento, sin mirar hacia dónde han ido sus adversarios. Cuentan hasta un número determinado y, después, salen a buscar a sus enemigos, tomando todas las precauciones necesarias.

Cuando uno de los vigías ve a un rastreador grita: ¡Fulano de Tal! A esta llamada, todos los vigías vuelven lo más rápidamente al campamento. El rastreador visto sale de su escondrijo y mira de apoderarse de uno o varios vigías antes de que lleguen al campamento. Si obtiene buen resultado, el equipo rastreador gana 1 punto y la partida empieza de nuevo con los mismos participantes. Si, por el contrario, el rastreador no alcanza a nadie, los vigías, después de haber llegado al campamento, ganan 1 punto y reemprenden sus búsquedas.

Puede suceder que un rastreador impida a un vigía llegar a su campo sin capturarlo; entonces aquél gita: "A mí, rastreadores", y todos sus compañeros de equipo salen de sus escondrijos para ayudarlo.

Si, de esta manera, el vigía es capturado por un rastreador, la partida comienza como se indicó anteriormente.

Si, por el contrario, el vigía consigue escapar y llega a su campamento, su equipo gana la partida y se cambian los papeles.

42. EL ESPÍA DEL CAMPAMENTO

Se avisa a los jugadores que un espía se ha introducido entre los acampados. El espía debe robar un objeto bien visible y llevarlo, antes de una hora determinada, fuera de unos límites precisados por el jefe del juego.

Los jugadores se vigilan mutuamente para detener a tiempo al espía.

43. EL MOTÍN PIRATA

Un grupo de marineros se amotan y secuestran al capitán. Lo sacan del barco de noche y se lo llevan a tierra. Sin embargo, estando ya en tierra, uno de ellos se arrepiente, y por miedo a que sus compañeros de secuestro lo maten, lo único que hace es dejar una pista o rastro hasta el lugar del escondite. Cuando la tripulación despierta al día siguiente y ve que su capitán ha sido capturado, coge sus armas (bolas de harina o globos) y sale en su persecución.

Estos, tras dejar unos de guardia no consiguen liberar al capitán, salen a hacerles frente. Si antes de una hora y media no consiguen liberar al capitán, se termina el juego. Cada enemigo muerto son cinco puntos.

Se captura manchando de harina al enemigo, si se manchan dos a la vez, los dos capturados. El capturado debe entregar sus municiones (bola o globos) al capturador.

44. CADENA ALIMENTICIA

Los jugadores se dividen en cuatro grupos (pañoleta, ceras en la cara...) Vegetales, animales Herbívoros, animales Carnívoros y Hombres.

Cada equipo puede coger a los que están antes que él (Ej. Animales carnívoros pueden coger a animales herbívoros y a vegetales, pero no a hombres que pueden coger a todos). Cuando un jugador es "comido" va a la base de los que le han comido y cambia de bando y continúa jugando de forma que al final todos estarán "comidos" por los hombres.

45. DESAPARICIÓN RÁPIDA

Los jugadores, agrupados alrededor de su jefe, caminan a su lado.

El jefe se detiene bruscamente, da un silbido y cuenta en voz alta hasta 10. Los jugadores se dispersan rápidamente y se esconden a su alrededor.

El jefe de juego, después de haber contado hasta 10, se vuelve y, sin cambiar de sitio, examina el terreno de su alrededor; todo jugador visto e identificado es eliminado. (Mientras cuenta hasta 10, no puede capturar a ningún jugador, por lo que debe cerrar los ojos durante este tiempo.)

El jefe reúne de nuevo al grupo y reemprende la marcha; pero, contando sólo hasta 9...y así sucesivamente hasta llegar a 1.

El último jugador capturado es el vencedor.

46. EL TÍO MARAGATO

Jugadores en círculo. Cada uno con un número. El que dirige, comienza: "En casa del tío Maragato han matado un gato. ¿Quién lo mató?" Entonces señala a un jugador y éste responde: "el 5". El 5, al momento contestará: "Mientes, bellaco". El que dirige pregunta de nuevo: "¿Entonces, quién lo mató?" El 5 contesta: "El 3". a su vez, el 3 responde al 5: "Mientes, bellaco." Y contesta el 5: "Entonces, ¿quién lo mató?" El 3 responde: "El 15"....Y así sucesivamente, hasta que uno se equivoque y paga prenda o queda eliminado.

47. TRAVESÍA DEL RÍO

Trazar un río en el suelo, formado por dos líneas separadas unos 10 mts. Cada equipo se divide en dos, situándose una mitad a cada orilla, frente a frente. El primer jugador toma dos ladrillos y los coloca en el río. Pone los pies sobre ellos y después avanza hacia la otra orilla, poniendo los pies alternativamente sobre los dos ladrillos que va adelantando sucesivamente en dirección a la orilla opuesta. Si mete un pie en el "agua" tiene que volver a empezar. Cuando alcance la otra orilla, un jugador de su equipo le tomará el relevo. Gana el equipo cuyos jugadores terminen antes.

Se pueden utilizar, en vez de ladrillos, latas de conserva fuertes, con una cuerda que hará las veces de rienda.

48. ESCONDITE AL REVÉS

Como su nombre indica, es el típico juego del escondite al revés.

Uno sale a esconderse mientras los demás no miran. Pasado un tiempo van todos a buscarle. Cuando uno lo encuentra, sin decir nada, se esconde con él, y así hasta que todos están escondidos juntos.

49. LEO TU ESPALDA

Este juego se puede hacer dividiendo al grupo en parejas, o bien una pareja actúa delante de todos (que proponga las parejas el grupo). Se escribe una palabra distinta en cada tarjeta y se cuelga o pega en la espalda de los participantes sin que éstos la vean. Se trata de leer lo que pone en la espalda del compañero. Uno debe impedir que lean su tarjeta e intentar ver la del que tiene enfrente.

Es más difícil de lo que parece, sobre todo si se juega sin poder tocar al contrincante.

50. LOS COLORES DE LA NATURALEZA

Un día de excursión buscar los ocho colores que la naturaleza tiene. Puede ser una llave que nos abra una puerta a una maldición...Habrà que frotar lo que encontremos en el cuadrado del papel para hallar el color y anotar de dónde se ha sacado.

51. PLUMA AL VIENTO

Se juega por equipos o por parejas. El animador lanza al viento una pluma o un globo...Los jugadores soplarán hacia arriba a fin de mantener en el espacio esa pequeña pluma (globo)...que en ningún momento deberá caer al suelo. Se cronometra por equipos, cuál ha durado menos.

52. MAR, TIERRA Y AIRE

Dos monitores cogen una cuerda larga por sus extremos, ellos son los que van a decir cuándo es tierra (pasaran la cuerda muy bajita paralela al suelo, y los niños deberán tirarse al suelo; cuando mas los niños deberán agacharse ya

que la cuerda hará un gran oleaje; y cuando aire los niños deberán saltar la cuerda que irá a la altura de los tobillos. Esto hay que hacerlo con delicadeza para no herir a ningún niño, ni darle en el cuello. Es un juego de atención.

53. EL FOCO RADIOACTIVO

Entre toda el grupo hay uno que es un mutante radioactivo. Todos los demás huyen de él para no ser contaminados por la radiación. El mutante debe intentar alcanzar al mayor número posible de gente.

Cuando uno es cogido por el mutante se convierte en mutante a su vez y va a coger a los demás. Gana el juego el último en ser contaminado por algún mutante. Como distintivo los mutantes se pueden colocar la pañoleta en la cabeza para ser reconocidos.

54. ¡QUE VIENE EL LEÑADOR!

Se trata de una versión cooperativa del juego de la silla.

Pintamos con tiza en el suelo círculos que representan los árboles, procurando dejar uno más grande que será el último árbol que intentará cortar el leñador.

Utilizando una música los niños/as van bailando entre los círculos, mientras que uno de ellos desaparece.

Al grito ¡Que viene el leñador! todos los niños y niñas se dirigen hacia los círculos. Como cada vez faltará uno mas deberán irse metiendo cada vez más niños y niñas en cada círculo.

El juego se gana si consiguen salvar el último árbol metiéndose todos en el círculo. Dado que el espacio será reducido deberán establecer estrategias cooperativas para conseguir mantenerse dentro del círculo.

55. EL CIEMPIÉS

En grupos de seis se sientan unos detrás de otros con las piernas abiertas y bien juntas. Las manos se colocan hacia arriba, y junto con todo el cuerpo, se balancean de un lado a otro, hasta que al hacer una señal, todos coordinadamente han de girar hasta quedar sobre las manos en el suelo, y con los pies sobre el compañero que se tenga debajo.

Una vez conseguido se echa a andar.

56. JA, JA , JA...

Se necesitará un lugar espacioso. Alguien se tumba boca arriba, el siguiente se tumba con la cabeza encima del estómago del primero, el tercero encima del segundo y así sucesivamente.

Luego, el primero dice Ja, el segundo JA, JA, el tercero JA, JA, JA, y así sucesivamente. La risa es contagiosa...

57. FRANCESES Y RUSOS

Hay dos equipos, uno los franceses (están de pie con una línea que no pueden atravesar y con una misión de capturar a los rusos).

El otro equipo, los rusos, están tumbados en el suelo a unos 40 m. de distancia.

El director de juego dice "CARGUEN" y los franceses empiezan a correr hacia los rusos, que permanecen quietos.

Cuando dicen "APUNTEN", los rusos seguirán en el suelo, pero con los pies levantados del suelo y los brazos en posición de disparar. Al gritar "FUEGO" los rusos se levantan y empiezan a correr hacia un límite marcado y que está detrás de ellos, mientras que los franceses intentarán cogerlos. Esto se repite hasta que los rusos han sido liquidados; pero cada vez la línea de inicio de los rusos estará más cerca de los franceses.

JUEGOS DE CIUDAD

INTRODUCCIÓN

El juego de ciudad puede ser de varias maneras dependiendo de la gente colaboradora (monitores, profesores...) que puedan ayudar. Puede ser radial o de bases. Si hay gente se coloca a un monitor en cada base y los niños acuden a esa base a hacer su prueba por toda la ciudad y van rotando y conociendo su ciudad.

La radial tiene la ventaja que no necesitas tantos colaboradores pero limita el espacio de conocimiento, el monitor está colocado en un punto estratégico y va dando pruebas a realizar.

Este juego lo hacemos el domingo cuando vienen para tres días los alumnos de 8º de San Sebastián. Sólo contamos con dos tutores por eso la modalidad será radial. Nos colocaremos en la plaza del Pilar a la altura de la fuente de Goya.

58. GAVILÁN

El juego consiste en pasar una barrera de gavilanes sin ser atrapado. Del grupo, se eligen gavilanes, uno por cada 10 jugadores. En una zona de unos 50 m de largo por unos 15 m de ancho, los gavilanes se sitúan de tal modo que los pájaros, el resto de los jugadores, no puedan pasar de lado a lado. Los pájaros capturados, se irán colocando en cadenas para que el resto no pueda pasar al otro lado, pero las cadenas no pueden capturar a nadie, sólo impedir el paso. El juego se termina cuando ya no quedan pájaros, ganando los pájaros cogidos en último lugar.

59. SALVAMENTO DE LOS HERIDOS

Se forman equipos de tres jugadores, y se designa un herido por equipo.

Los heridos se van a un sitio destinado por los jefes, a unos 800 metros (este lugar sólo es conocido por los jefes, y, claro, por los heridos), y se dispersan en un radio de unos 30 metros. Allí estarán atados de pies y una mano.

Cuando suena el silbato, los salvadores se ponen en camino. Los heridos con el cartón enrollado, en forma de embudo, guían a los salvadores. Sólo pueden señalar su posición durante dos minutos y con intervalos de 10 segundos.

Cuando un equipo descubre a su herido, lo tiene que llevar rápidamente al lugar de salida. El herido no puede moverse, ni andar, ni correr para ayudar a sus salvadores (Los jefes vigilan esta norma).

Gana el equipo que llegue primero.

60. CAZADORES Y CONEJOS

Se hacen dos equipos con igual número de participantes. unos son los cazadores, que se atarán un pañuelo a la muñeca para distinguirse, y otros los conejos. Se delimita un espacio de terreno en función del número de participantes. Los cazadores deben cazar conejos, para esto disponen de una pelota y cada vez que acierten a un conejo este es eliminado. El cazador que lleva la pelota no se puede desplazar, sólo pasar o tirar. Pasados tres minutos se comienza de nuevo invirtiendo los papeles y al final se cuenta qué equipo ha cazado más conejos.

- Los conejos vivos le pueden dar patadas al balón para evitar el peligro.
- Los conejos pueden coger el balón que esté libre por el espacio, una vez que haya dado un bote, y pasárselo entre ellos para eludir el peligro.
- El conejo cazado pasa a ser cazador.
- El conejo cazado sigue sentado en el terreno de juego y si coge el balón resucita. También puede pasárselo a otros conejos que estén muertos.
- Si el grupo es numeroso se pueden introducir dos balones.

61. CARRERA DE CIEGOS

Un miembro de cada equipo se venda los ojos. Este deberá llegar a la meta, salvando los obstáculos que habremos colocado en el suelo. Para poder salvarlos, cada equipo crea un código de comunicación que servirá para guiar al vendado. Por ejemplo: 1 a la izquierda, 2 a la derecha. gana quien llegue antes.

- El juego se puede realizar cada equipo por separado o todos a la vez.
- El código puede ser dicho por todos a la vez o sólo por uno.
- Si la información no llega al vendado, uno del equipo puede seguirlo por detrás indicándole.
- Se puede aumentar la complejidad teniendo que recorrer varios puntos antes de llegar a meta.

62. CAZA DE LA LIEBRE

Se designa a dos jugadores, uno hará de zorro y otro de liebre. Los demás jugadores estarán agrupados de 3 en 3. Dos de ellos hacen de madriguera dándose las manos, y el 3º es la liebre que está en la madriguera. A una señal el zorro empezará a perseguir a la liebre, que se podrá refugiar en una madriguera, expulsando a la que estaba en ella y que será perseguida por el zorro. Cuando el zorro atrape a la liebre se cambiarán los papeles.

63.-LA CABEZA DEL GIGANTE

Se traza un círculo en el suelo que es el gigante. Los niños alrededor con los brazos cruzados deben empujarse hacia dentro de la cabeza del gigante. El que cae dentro queda eliminado. Gana el último que quede. Pueden empujar a uno entre varios.

64. BALON-VOLEA SENTADOS

En un vagón de tren, se hacen dos equipos (filas de asientos de la izquierda y filas de la derecha).

El animador echa en el centro un papel de fumar. La misión de los jugadores es impedir que les caiga encima soplando hacia arriba. Si cae encima de un jugador, el bando contrario gana un punto, si cae al suelo, el animador vuelve a ponerla en juego. Los jugadores no se pueden mover de sus asientos.

65. ENTREVISTA RISIBLE

Se forman dos equipos. Cada individuo escribe su nombre en la parte superior de un folio. El animador les dirá que vayan respondiendo a las siguientes preguntas, pero siempre poniendo el número correspondiente delante

1. Elija si o no
2. Nombre de una cualidad
3. Diga un defecto
4. Elige si o no
5. Escriba un número entre 1995 y 2500
6. Anote el nombre de un país
7. Escoja un número entre 1 y 110
8. Un color
9. Otro color
10. Otro más
11. Una medida entre 1 cm y 3cm
12. Un peso entre 1 libras y 3 toneladas
13. Una cualidad
14. Un defecto
15. Una profesión
16. Una frase u oración
17. Un sitio o un lugar
18. Un número entre 1 y 50
19. Nombre del chico/a que te gusta
20. Si o no

Se cambian los papeles entre las personas. El animador lee las siguientes preguntas y cada jugador dice el nombre de la persona que escribió en su papel y leen las respuestas...

1. ¿Eres irresistible?
2. ¿Cuál es tu cualidad predominante?
3. ¿Cuál es tu defecto escondido?
4. ¿Tienes inclinación para el matrimonio?
5. ¿En qué año piensas casarte?
6. ¿De qué país quieres que sea tu novio?
7. ¿Cuál será la edad de tu novio/a?
8. ¿De qué color te gustarían sus ojos?
9. ¿Y el pelo?
10. ¿Y sus zapatos?
11. ¿Cómo de alto/a debería de ser?
12. ¿Y cómo de pesado?
13. ¿Qué cualidades esperas encontrar en ella?
14. ¿Qué defecto le vas a tolerar?
15. ¿Qué profesión quieres para tu novio?
16. ¿qué es lo primero que le vas a decir a tu esposo?
17. ¿Dónde tendrás la próxima pelea o riña?
18. ¿Todo lo que has escrito es verdad?

66. LA TORTILLA

Se coloca uno del equipo en el suelo boca abajo con las manos pegadas al cuerpo y con los ojos cerrados. El resto del equipo se coloca detrás a sus pies.

Comienza el juego tumbándose uno/a del equipo encima del que está en el suelo. Este sin mirar debe adivinar quién se le ha colocado encima. Si lo adivina el que está encima ocupará su puesto y comenzará de nuevo el juego. Si no, otro del equipo se colocará encima del que ya está encima del pobre de abajo (se entiende ya lo de tortilla ¿no?) y el de abajo deberá seguir adivinando quién es el primero que se ha tumbado encima de él. Así irá poniéndose gente encima hasta que lo adivine.

67. "LOS PIRATAS TAMBIÉN SE MAREAN"

Es un juego de relevos. se ponen los barcos detrás de una línea. En frente de cada barco y a cierta distancia, diez metros, se colocará un palo clavado en el suelo. si no hay palo, una silla, y si no un monitor, que les sujetará la cabeza a esa altura, y les empujará para dar las vueltas más deprisa.

A una señal, salen los primeros de la fila, que tendrán que ir hasta el palo, apoyar el dedo gordo en la nariz y el meñique en el palo y dar doce vueltas rápidamente (a esto le ayudará su capitán de barco).

luego tienen que volver a su sitio como puedan para dar el relevo al siguiente.

68. LA OLLA

Los monitores se colocan formando un círculo agarrados con los brazos y moviéndose mientras los chavales tratan de introducirse dentro del círculo como buenamente puedan.

Cuando no entre más gente dentro del círculo se parará el juego y se volverá a empezar pero con un monitor menos... Así continuamente.

69. A LA UNA, LA MULA

El juego consiste en que hay uno que está de pie agachado sobre sus rodillas con la espalda erguida y los otros lo saltan pronunciando diferentes fórmulas, y el que no las dice bien o no salta bien, paga y se cambia por éste.

- A la una, la mula (se salta sin ninguna complicación)
- A las dos, la coz (al tiempo que se salta, hay que darle una patada al culo de quien paga)
- A las tres, la culada de San Andrés (darle una culada en la espalda del que paga)
- A las cuatro las uñas del gato (en vez de soportarse con las palmas de las manos se apoyan con las manos abiertas con los dedos como clavos)
- A las cinco, el gran brinco (el que paga se pone de espaldas a quie salta y sólo esconde la cabeza)
- A las seis, el gran pastel (al tiempo de pasar hay que darle una palmada en el culo a quien paga)
- A las siete, el pañuelo (al saltar deberás dejar caer el pañuelo por delante de quien paga)
- A las ocho, recogerlo (desde donde se cae hay que recoger el pañuelo sin moverse)....

Los demás inventaroslos...

70. EL RELOJ DE LA VIEJA IGLESIA

Se forman dos líneas con los dos equipos que previamente se han numerado. El director de juego se coloca entre las dos líneas con un pañuelo. Si dice por ejemplo "El reloj de la vieja iglesia da dos campanadas" los números dos de cada equipo corren a por los pañuelos. El que lo toma primero elimina al contrario. Si el director no dice "El reloj de la vieja iglesia"...sino que se deja alguna palabra o cambia el orden, ningún jugador debe salir por el pañuelo. El jugador que se equivoque y salga queda eliminado.

71. PATATRÁS, PATAPLOF y PATAPLUF

El director de juego dice estas palabras que corresponden a diversas posturas. Patatás corresponde a la posición de sentado, pataplof de pie y patapluf de rodillas. Los jugadores deben responder inmediatamente a las palabra si no quedan eliminados.

72. LA ESTRELLA

Se hacen varios equipos y se colocan en formación de estrella y se numeran. El jefe de juego pone un pañuelo en el centro de la estrella. Los jugadores permanecen con las piernas abiertas. Cuando el jefe de juego dice un número los jugadores correspondientes salen corriendo, dan una vuelta alrededor y se meten por el túnel que forman las piernas de sus compañeros a coger el pañuelo. El equipo que consiga el pañuelo suma puntos. Gana el equipo que suma más puntos.

73. LAS BRUJAS

Una cuarta parte de los jugadores son brujas. Estas brujas tienen un poder mágico: cuando tocan a alguien, éste queda encantado, permaneciendo quieto en el lugar del terreno donde se le tocó y con las piernas abiertas. El resto de compañeros que no han sido tocados pueden salvar a los encantados pasando por debajo de sus piernas abiertas. Lógicamente, cuando hacen esto, tienen que evitar ser tocados por las brujas.

74. UN, DOS, TRES, LATA

El que para se coloca en un punto convenido en el que habrá una lata, una caja o una piedra. Cuenta hasta 100 mientras los otros jugadores se esconden. Luego sale a buscarlos. Cuando ve a alguien corre adonde está la lata y grita el nombre del que ha visto y el lugar donde está escondido. Por ejemplo: "Un, dos, tres, lata. Pedro detrás del árbol". Entonces el jugador descubierto tiene que ir adonde está la lata. Pero a partir de e

75. CUERPO A TIERRA

Se hacen dos círculos por parejas, el número 1 se colocará en el círculo interior y el 2 en el exterior. Se pone música lambda o muy marchosa y la gente va bailando mientras suena. El número 1 hacia la izquierda y el número 2 hacia la derecha. Cuando acaba la música el 1 va en busca de su 2 y se echan al suelo. La pareja que se queda la última en echarse al suelo, se pone en el medio a bailar y siguen los círculos...

76. BAMBOLEO

Se pone música lenta bonita. Se dividen los grupos en 6 ó 7. Se hace un círculo pequeño y uno en medio con los pies juntos se deja llevar por los demás al son de la música y se van cambiando. Hay que ponerse a una distancia prudencial para que no se caiga, poner las manos bien para que no se caiga y se sienta a gusto y con confianza.

77. MONTÓN DE ZAPATOS

Es un juego cooperativo. Hay que proponer retos a los chavales de vez en cuando a nivel de grupo para ver cómo se organizan. Se colocan todos los jugadores en círculo y echan sus dos zapatos al centro. El animador del juego los remueve bien removidos. Y propone que vayan, cojan sus zapatos, se los pongan y vuelvan a su sitio en 1'30. Lo mismo pero buscar zapatos de los demás y ponérselos a sus amigos.....ir bajando el tiempo de los retos.

78. EL PAÑUELO

Se hacen dos equipos y se numeran. El jefe de juego se coloca en medio del juego con un equipo a cada lado en fila con los brazos en cruz y un pañuelo a cada lado. Cuando dice un número los participantes que lo tengan salen corriendo, cogen el pañuelo del brazo, lo atan a la pierna de uno del equipo contrario y vuelven a su equipo a desatar el pañuelo y lo deja atado en el brazo del jefe del juego. El jugador que llegue el primero elimina al contrario (o se suma 1 punto). Gana el equipo que logra eliminar al equipo contrario.

79. EL NEOPRENO

Se parece al PAÑUELO en su dinámica. Se hacen dos equipos y se numeran. El jefe de juego coloca en medio del juego dos aislantes enrollados y atados con sus gomas de pie. Cuando dice un número los participantes que lo tengan salen corriendo, pegan una patada al neopreno del equipo contrario y rápidamente cogen el neopreno de su equipo que en ese momento estará volando gracias a la patada que le ha dado su contrario. Lo coge y lo coloca en el sitio original de pie y sin que se caiga y luego vuelve a su equipo. El jugador que llegue el primero elimina al contrario (o se suma 1 punto). Gana el equipo que logra eliminar al equipo contrario.

80. TU LA LLEVAS

Quien paga ha de tocar a otro y decir "tú la llevas". Cuando lo hace el otro tiene que correr en su busca.

81. TULA ENVENENADA

Igual que el anterior pero has de tocar a la víctima en la parte del cuerpo que te han tocado a tí.

82.UN, DOS, TRES POLLITO INGLÉS

Aquel que paga, cara a la pared dice tocándola: Un, dos, tres, pollito inglés. Los demás jugadores, a una distancia fijada, tratan de acercarse a él, quien tiene derecho a volverse después de decir "un, dos, tres, pollito inglés". Si al volverse sorprende a algún jugador en movimiento este es eliminado o vuelve al punto de partida. El objetivo es llegar a tocar la pared y salvarse; o tocar al jugador que paga. El último jugador que queda paga.

Se puede jugar en terreno abrupto y empinado, es más difícil sostenerse quieto y llegar arriba a donde está el que paga ya que hay que cogerse con las manos y trepar...

83. ¡CHURRO VA!

Equipos de cinco jugadores. El equipo que paga estará agachado en fila uno detrás de otro, con la cabeza metida entre las piernas del de delante para su seguridad. El otro equipo está a diez metros de la fila, salta cada jugador por encima de la fila apoyándose en la espalda del último de la fila que está agachado gritando ¡Churro va! procurando dejar sitio a los demás jugadores que saltan después.

Cuando todos han saltado, el jefe del equipo dice: ¡Churro, media manga y mangotero, adivina que hay en el puchero! Para ello estará señalándose un parte del brazo que corresponde a la que él ha elegido y que el otro equipo tiene que adivinar.

Si el equipo que paga adivina que parte del brazo señala el jefe del otro equipo, este pagará si no seguirán saltando los mismos. Si al saltar un jugador cae mal encima del otro equipo y toca tierra, perderá su equipo, si se mueve arriba y hace una culada para resituarse también pierde su equipo. Es aconsejable que los más saltarines sean los primeros en saltar. Si el equipo que paga se hunde por el peso del otro equipo vuelve a pagar.

84. COMBATE DE PATOS

Por parejas, frente a frente, en cucullas. Tratar de hacer caer al otro hacia atrás, empujándose con las palmas de las manos.

85. EL BUSCAPIÉS

Intervienen muchos jugadores, colocados en círculo, dando frente al interior. En el centro un jugador hace voltear una cuerda de 4 ó 5 metros, en cuyo extremo hay una bolsa de arena no muy pesada.

Los jugadores del círculo tendrán que saltar para evitar ser enredados; cuando esto ocurra, el jugador tocado ocupará el centro para hacer girar la cuerda. Se voltea la cuersa a una altura de 30 cm.

86. BALON-TIRO

Se divide la zona de juego en cuatro partes: dos zonas de vivos y dos zonas de muertos (muertos A, vivos B, vivos A, muertos B).

Juegan dos equipos.

Los jugadores que están en el terreno de los vivos se tiran el balón unos a otros. Cada vez que el balón toca a un jugador y le cae el balón al suelo ese jugador pasa al campo de los muertos. Si lo coge el que lo tiró queda muerto. Desde el campo de los muertos se puede tirar el balón a los contrarios. Los jugadores no pueden salirse de los límites de su terreno. El balón se puede pasar entre vivos y muertos del mismo equipo. Si un jugador muerto dispara y mata a uno de los vivos, regresa al campo de los vivos.

87. IDENTIFICAR PLANTAS

Tiene el fin de ayudar a los niños a identificar y recordar los nombres de los árboles y de los arbustos de cada zona.

Forma dos equipos iguales y alineado, enfrentados a unos 10 m.

Coloca las muestras en fila sobre el suelo, entre los dos equipos.

Cada integrante llevará un número. Cuando los dos equipos estén listos di el nombre de un árbol o planta que hayas cogido y puesto entre los equipos y el número de un niño. ¡Un haya y el número 3!

En cuanto los que lleven el número tres oyen llamar a su número, corren hacia las muestras. A ver quién es el primero en encontrar la rama de haya. El que gana suma dos puntos para su equipo. Cuando se escoge un espécimen equivocado el equipo pierde dos puntos.

88. FUTBOL HUMANO

Se hacen dos equipos. Cada equipo tendrá una portería: entre dos árboles...Todos los jugadores a excepción del portero podrán meter gol. Se delimita el campo y el medio campo. Una vez comienza el partido todo el mundo puede

meter gol. En tu campo no te pueden pillar, tú al contrario sí. Hay que introducirse en la portería para que sea gol. Si te cogen te quedas sentado y tus compañeros tienen que pasar sobre tí (o de pie y pasar por debajo...). Una vez un equipo haya metido gol se para todo y se vuelve todo el mundo a su sitio. Se puede hacer al mejor de 10. O el que meta 10...

89. EL PAÑUELO ENVENENADO

Los jugadores se hallan sentados en círculo. Otro jugador lleva los ojos vendados y tiene un silbato. Los jugadores se pasan el pañuelo con la mayor rapidez posible, sin lanzarlo; al toque del silbato el que tiene en su poder el pañuelo se queda "envenenado" y es eliminado. Se cruza de brazos y permanece en su sitio. El jugador que le precede tiene que llevar el pañuelo al jugador siguiente y no echarlo. Resulta ganador el que no ha sido "envenenado".

JUEGOS DE KIM

1.-SENDERO DE OLFATO

El animador prepara un recorrido frotando con ajos o cebollas o con especias fuertes en árboles, piedras, etc...de forma que luego os participantes tienen que ir siguiendo el rastro. Se puede combinar con pistas complicándolo.

2.-GRAN JUEGO DE KIM

En primer lugar el scouter prepara lo siguiente:

- Cercar un grupo de 24 árboles con cuerda o simplemente marcándolos (esto dependerá del número de partes de un mensaje que tengan que encontrar: 6 partes por 4 patrullas = 24)
 - En una determinada zona de cada árbol que estará marcada con un poco de rotulador untar el olor que corresponda (por ejemplo seis árboles por patrulla) Dejar oculto al pie del árbol una parte del mensaje.
 - Cada patrulla tendrá que seguir su olor elegido.
- Ejemplo: Ajo, vinagre, gel de baño, limpia cristales...
- Si el mensaje va a tener seis partes untaremos seis árboles salteados con olor a ajo, seis con vinagre...
- La patrulla va olisqueando todos los árboles hasta que encuentra sus seis trocitos de mensaje.
- Consejo: Cada mensaje completo escribirlo de un color diferente, para que si se confunden de olor no les coincidan las partes del mensaje.
 - En el mensaje que montarán y encontrarán pone que tienen que buscar otra zona cercada que vosotros habréis preparado en otra chopera cercana y buscar otros cuatro árboles que volverán a estar untados con el olor que les corresponda, pero esta vez al pie del árbol encontrarán, a parte de otra parte de otro mensaje, un sobrecito con algo para degustar, tienen que adivinar lo que hay en los cuatro árboles que les corresponde.
 - Cuando hayan encontrado sus cuatro árboles juntarán las partes de ese segundo mensaje en el que pondrá que tienen que ir a X sitio a realizar X prueba y decir cuales son las cuatro sustancias que han probado.
 - Ejemplos de sustancias que pueden degustar: Vainilla, avecrem, pimienta, manzanilla, te, orégano, harina, Nestcafe, Colacao, curry, ajo picado, pan a migajas, menta, bicarbonato, galleta picada, cacahuete machacado...
- No gana quien llega primero sino quien lo hace correctamente.

JUEGOS DE ORIENTACIÓN

1.LOS PALOS DE LA BARAJA

Se toma una baraja española y se esconden en diversos lugares poniendo juntos los cuatro ases, los cuatro reyes, los cuatro caballos,... y procurando que las cartas más altas sean las más difíciles de encontrar.

La tropa se divide en cuatro equipos (cada uno un palo de la baraja) y tratará de coger su palo. Se facilitarán indicios de manera que puedan utilizarse conocimientos de orientación: señales de morse o de semáforo, por medio de un plano o mapa, dibujando la posición de cada carta utilizando rumbos con la brújula, etc. Ejemplo: "Correr hacia donde se pone el sol y al llegar ante una puerta, buscar el número seis, etc."

Puede añadirse conocimiento de árboles, e estimación de distancias, pistas, etc. Gana la patrulla que más puntos logra conseguir. Y con esas cartas luego se jugará un campeonato de guiñote o mus.

2. PISTA GEOGRÁFICA

Este juego es excelente para aprender la terminología de los diferentes elementos del paisaje. Para ello hace falta prepararlo bien. Los jefes deberán a ir antes a reconocer el terreno, llevar una grabadora e ir hablando todo lo que ven.

Cada jugador (individualmete o en equipos de dos o tres) dispone del mapa de una región que indicará el punto de partida, y la descripción de un itinerario redactado en la forma que emplearía un guía para explicar un recorrido a alguien que tuviera intención de seguirlo. Por ejemplo: Cogemos el primer camino al Este que sube hacia el poste indicador de P...En este momento descubrimos un paisaje bastante amplio; entre dos campos de alfalfa va un sendero que seguiremos hasta el viejo olmo; vemos los tejados del pueblo de Z...., vayamos hacia la iglesia. Repentinamente, al cabo de unos momentos, vemos la colina de R...., vamos a ir atravesando la maleza en dirección NO. A unos 400 m encontramos una haza que seguiremos hacia Oeste y después cogeremos el sendero de pendiente más pronunciada.

El itinerario, descrito mediante sucesivos puntos de referencia, combinando descripciones de lugares, de las configuraciones del terreno, de plantas que llaman la atención por algún motivo, por puntos de mira, por azimuts, etc... puede realizarse más o menos difícil según la imaginación del director de juego, quien habrá recorrido dicho recorrido de antemano.

ACUÁTICOS

1.-AL AGUA PATOS

Los jugadores se ponen en fila, unos frente a otros, dentro del agua, que no debe sobrepasar la cintura. Se cogen de las manos formando un puente; si son tres jugadores a cada lado, tendremos un puente formado por los seis brazos. Sobre los brazos se echará otro jugador. Los del puente balancean los brazos tomando impulso a la voz de "al agua" intentan tirar a su compañero todo lo lejos que puedan.

2. HUNDIR LA FLOTA

Con botes de Coca-cola (y demás) vacíos, se unen entre sí, cada cuatro, con cinta de embalar. Se hace una bandera del color del quipo.

Se prepara bien el río, se quitan piedras del fondo, para que no ropiece. Se hará en el riachuelo que hay en la chopera de al lado e la casa.

Se echan al agua y al sonido del silbato los niños y niñas o con lobos llenos de agua, o con piedras tienen que hundir los barcos ontarios.

Ganará el equipo que primero llegue a la meta donde está el tesoro.

3.-TALLER DE PAPIROFLEXIA

Hacer barcos de papel y lanzarlos al agua .Y a ver cual llega antes a la marca señalada.

4.-A LOS BARCOS

Cada equipo se hace diez o doce barcos de papel, cada equipo los hará de un color distinto. Se dejan flotar en la poza, estanque o similar. Cada equipo llevará una bolsa con chinas o piedrecitas que usarán como torpedos. Una vez dispuestas las flotas, se sortea quién debe disparar primero. Quien lo haga, lanzará su primer torpedo desde la parte de atrás de su flota; si hunde un barco tendrá la opción de disparar de nuevo, siempre que lo consiga; si yerra dejará su turno al otro equipo, que dispondrá de la oportunidad de continuar disparando si hunde el primer disparo...

5. LOS TIBURONES

Los jugadores están nadando dispersos por el mar, o andando por ahí. Cuando el jefe de juego dice que tienen que juntarse de x en x los jugadores se juntan y los sobrantes quedan eliminados.

Gana la pareja que queda al final del juego y son los que se quedarán con el neumático un buen rato. Pero al cabo de un rato se jugará a hundirlos. Y comenzará el juego de nuevo.

FERIA KERMESSE

INTRODUCCIÓN

Como la fiesta estará basada en los garitos a los que se debe acudir a jugar, la fabricación de dichos garitos será previa. Para ello los responsables de cada juego deberán fabricar los utensilios necesarios y demás elementos decorativos de su garito respectivo. Habrá que escribir carteles con letras llamativas y eslóganes que inviten al público a participar (por ejemplo: "Demuestre su fuerza de búfalo: juegue usted al Tiro a la Lata"). también es muy importante que se consiga ambientar bien el recinto donde será celebrada la fiesta. Para ello habrá que colocar banderines de papel, pancartas, trozos de tela recortados de una manera original, serpentinas...Y hay que colocar un equipo de música que continuamente vaya animando la fiesta.

1.-EL TRAGABOLAS

Sobre un panel de 70 por 50 cm se dibuja una cara con una gran boca muy abierta. Se recorta la boca de forma que resulte un agujero de unos 10 cm de diámetro.

Este panel se coloca inclinado sobre una mesa, apoyándolo en la pared o en algún soporte, o pegado a una caja.

Como proyectiles se utilizarán 10 pelotas de tenis.

Se traza una línea de lanzamiento a una distancia de 5 a 10 pasos del "tragabolas", según la fuerza de los jugadores.

Cada uno tira 10 pelotas, procurando acertar en el agujero.

Puede ser bueno este juego para el día del salón, taberna....

2.-MORDER LA MANZANA

Se necesitan los elementos siguientes:

-Una pértiga, que se colocará horizontalmente a 2 metros de altura (también servirá un alambre o cuerda tendida entre dos postes o dos árboles)

-Una cesta de manzanas (debe haber por lo menos una para cada uno de los participantes) y Cordeles.

Las manzanas se sujetan , mediante cordeles de 30 a 50 cm. a la pértiga, de forma que cada jugador pueda llegar con la boca a una de ellas inclinando la cabeza.

Al oír la señal convenida, todos los participantes procurarán morder su manzana y comérsela trocito a trocito hasta que no quede más que el centro. Durante todo este tiempo, los jugadores mantendrán las manos a la espalda.

3.-COMER CON RAPIDEZ

Un caramelo (un plátano) que tiene atado un hilo por cada extremo.

Los representantes han de sorber el hilo y meter el caramelo en la boca, siempre con las manos detrás.

4.-LA CENA DEL CIEGO

Un ciego, con los ojos tapados, da con una cuchara un plato de chocolate a su pareja. Competición por parejas.

5. CARRERA DE BARCOS

Se puede hacer una carrera de barcos de papel en el suelo. Se hacen ocho barcos de papel , se les ata una cuerda de 12 metros más o menos, y al final un palo. Con las dos manos tienen que ir enrollando el barco hasta tenerlo todo recogido. Gana el barco que antes llegue. Puede servir también para hacer apuestas el día del saloon, taberna....

6. PIM-PAM-PUM

Se recorta cualquier clase de figuras (personas o animales) de una tabla de contrachapado grueso. Estas figuras deben tener unos 20 cm. de altura y de 5 a 10 cm de anchura.

Se pintan las figuras con colores al óleo y se sujetan con bisagras al borde de una tabla gruesa, de forma que cada figura pueda bascular hacia atrás. Se deja un espacio de 5 a 10 cm entre las figuras.

Se confeccionan unas pelotas como las del "tragabolas". La tabla con las figuras debe colocarse sólidamente a una altura de 1'75 m (puede hacerse encima de una de las porterías y con botes de cocacola pegados con celo marrón)

Los jugadores deberán tirar los objetos que tendrán distinta puntuación cada uno.

7. TIRO A LA LATA

Un montón de latas apiladas, que habrá que derribar con pelotas de trapo. Las latas deben estar pintadas con colores llamativos o con caras divertidas. Una manta detrás de las latas servirá para que las bolas de trapo no vayan muy lejos y se pueda jugar con más agilidad.

8. BALÓN-CESTO

Se cuelga una cesta de la compra (de mimbre, a ser posible, o un pozal roto por abajo y con un cuchillo quemando se le han hecho algunos agujeros imitando una canasta) de un árbol. Hay que intentar encestar con pelotas pequeñas de goma o plástico.

9. LAS ANILLAS

Unos aros de madera (fabricados mediante marquetería) deben ser lanzados para embocarlos en unas botellas que habrá a unos cuatro metros. Las botellas que estén llenas de agua y tapadas para que no se caigan o se las lleve el viento. Se puede hacer otro juego semejante con anillas pequeñas intentando embocarlas en unos clavos que estarán clavados sobre una madera inclinada.

10.-TABERNA, SALÓN, ZOCO EN SALINAS

Un jugador lleva una patata colgando de una cuerda atada al cinturón por la espalda. El juego consiste en hacer llegar una patata, que se coloca en la línea de salida, lo más rápidamente posible a la meta. La patata será impulsada únicamente por otra patata que el jugador llevará colgando de la cintura por detrás.

11.-CARRERA DE PATATAS

Se cuelga una cesta de la compra (de mimbre, a ser posible, o un pozal roto por abajo y con un cuchillo quemando se le han hecho algunos agujeros imitando una canasta) de un árbol. Hay que intentar encestar con pelotas pequeñas de goma o plástico

LINTERNAS NOCHE

1.-JUEGO POR LOS PASILLOS

Se dividirá al grupo grande en dos. Unos irán con pañuelos atados al brazo. Se les repartirán cartoncitos de dos colores a todos. Se jugará de noche con linternas. Se cogen mutuamente. Tienen que decir "¡Alto!", pararse y contar 7 pasos grandes sin saltar. Si en 7 pasos o menos le coges, te da un cartoncito; si has calculado mal y no le coges se lo das tú a él por haber calculado mal. Mientras contamos pasos o nos damos los cartones no nos pueden coger otros. Ni los dos que han estado en conflicto hasta pasado un minuto. Si se me terminan las cartulinas puedo pagar con las que voy cogiendo, da igual. Cada juego que dure unos veinte minutos. vemos quien ha ganado y se juega otra vez: la revancha.

2.-¡FUEGO!

Dos o tres con linternas al final de un pasillo (largo y estrecho de colegio). Los demás se van arrastrando sin luz. Los que tienen linternas cuando quieren dicen ¡Fuego! y encienden las linternas, y todos se tiran al suelo. Tienen que adivinar quiénes son, y si adivinan tienen que volver a empezar al fondo del pasillo. Se acaba el juego cuando cogen una pañoleta que está junto a los de las linternas.

3. VACAS EN LA NOCHE

Las vacas son unos cuantos monitores que estarán escondidos en el bosque, cada uno con un pito. Cada una de estas "vacas" tiene un trozo de un plano o bien tantos trozos iguales de un plano, según la cantidad de grupos que tienen que ir a buscarlos. Los jugadores tienen que encontrar a todas las "vacas" para conseguir los trozos de su plano. Este plano llevará a un tesoro escondido.

4.-LA LUCIÉRNAGA

Es ideal para una marcha nocturna con un grupo no numeroso. Se forman dos grupos: blancos y negros, y se disponen en fila india de forma alternada: blanco, negro, blanco, negro...El monitor se pone al frente y comienza la marcha. Cuando el monitor toque el silbo todos corren a esconderse. Al cabo de un rato el monitor enfoca con su linterna, sin moverse del sitio. Los que son reconocidos pasan a ocupar el último lugar. De nuevo se pone a caminar la fila y se repite el juego hasta que los cuatro primeros puestos sean del mismo equipo.

5.-ATAQUE NOCTURNO POR EL RÍO

Se trata de impedir el paso de un enemigo o contrabandistas que intentarán pasar por el río (coger un tesoro, dejar un mensaje, explotar un petardo...). La vigilancia se hará a lo largo de unos 200 metros. Puede hacerse con linternas o sin ellas.

6. MAFEKING

Es un buen juego para las noches de campamento. Existe una fortaleza, Mafeking, defendida por un grupo en proporción de 1/3 con respecto a los atacantes. En dicha fortaleza existirá un círculo con bandera dentro y una cárcel, tal como indica la figura.

Sólo los defensores tendrán una linterna. Tanto los defensores como los atacantes podrán camuflarse a su gusto. Lo único que llevarán descubierto será la cara, que se podrán cubrir con la mano.

Caen prisioneros los que a una distancia de unos tres metros, o menos, sean descubiertos y nombrados en voz alta. Los defensores presos irán a una cárcel lejos de la fortaleza, lo mismo que los atacantes. Para rescatar a los prisioneros basta con penetrar en la cárcel y tocar a uno.

Ganan los defensores si consiguen atrapar a toda la tropa de los atacantes. Y ganan los atacantes si consiguen penetrar al menos un tercio de ellos en el círculo de la bandera.

La fortaleza ha de ir aumentando en tamaño a medida que se adquiere experiencia en este juego.

7.APROXIMACIÓN NOCTURNA

El jefe de juego se coloca de pie en un promontorio con una linterna de haz de luz estrecho (no puede moverse, o salir del círculo trazado en el suelo, durante la duración del juego). Los jugadores se dispersan por los alrededores. A la señal de «Comienza el juego», cada uno, rastreando y disimulando todo lo posible, mira de aproximarse al jefe. Cuando éste repara en un jugador, lo alumbra y le llama por su nombre. El jugador nombrado se levanta y va a donde está el jefe hasta el final del juego. Cuando toca el silbato, señalando el final, todos los jugadores apresados retroceden tres pasos para dar ventaja a los que han estado escondidos durante todo el juego. Si un jugador es interceptado por error, se le permite continuar el juego.

Una de las variantes del juego puede ser que los que se esconden vayan camuflados y con ropas de otros para no ser reconocidos.

8. ¿DE DÓNDE SON ESTOS PIRATAS?

Cada equipo va a recibir un papel con un nombre de un país (que sería el país de procedencia del barco pirata. Así nos servirá esto para poder colocarle y que aprendan la bandera de algunos países al mástil de su barco cuando lo hagamos.) Ej. Checoslovaquia.

El equipo deberá de repartirse las letras por las personas que lo forman. Ej. Manolo la ch; Pepe la v; María la a...

Si a uno le toca más de una no pasa nada. A continuación con rotulador en grande se pinta la letra en el cuerpo, deberá de hacerse de tronco para arriba (escondida dentro de la camiseta o fuera)

En cada tripulación de piratas (cada pañoleta) deberá de tener linternas, bolis y papel. Cuando se oiga la campana los equipos se esconden. Se ponen la pañoleta de color en la cabeza, como los verdaderos bucaneros. Se reparten las letras, se las escriben y comienza la búsqueda a la siguiente campanada.

Cuando uno ilumina a otro le tiene que decir ¡al abordaje al rojo! (o al color de pañoleta que le ha visto en la cabeza) El de rojo comienza a contar en voz alta desde 385 hasta 375 descontando.

Mientras el pirata que ataca busca una letra en el cuerpo del de rojo.

Una vez encontrado o se ha acabado el descuento se va. No se le puede pillar, hasta que no haya desaparecido. El atacante si ha descubierto la letra apunta el color de pañoleta y las letras que va encontrando...así hasta que toque de nuevo la campana. Si se iluminan dos a la vez comienzan a descontarse los dos a la vez hasta que se acabe el descuento y mientras se buscan los dos a la vez. Las tripulaciones se volverán a juntar y deliberarán los países de procedencia de cada color y se pondrá en común a ver quien ha acertado más.

LARGOS INTERIOR

1.-¿QUIÉN ES EL ASESINO?

La dinámica que se propone puede resultar muy oportunos de cara a hacer ver a los chavales su capacidad organizativa y la necesidad de potenciar las figuras del moderador y secretario del grupo.

Los chavales se convierten en detectives que deben resolver un caso a través de las pistas que nosotros les facilitamos. Las actitudes que vayan adoptando a lo largo del juego harán posible o no la resolución del problema.

Para comenzar, realizaremos una selección de las personas que van a desempeñar el papel de detectives, los cuales se agruparán en el centro del local. Los demás miembros del grupo se colocarán alrededor, de forma que puedan observar el funcionamiento de los detectives. La misión de estos últimos es ir tomando notas, de aquellas cosas que previamente les han explicado los monitores, a medida que se desarrolla la dinámica.

Antes de repartir datos, el monitor motivará a los chavales para que desempeñen bien su rol, tanto de detectives como de observadores. El grupo de detectives se organizará de la forma que considere más oportuna. Debe encontrar las respuestas, que se piden, en el menor tiempo posible. Las pistas se reparten entre los detectives, que mantendrán en secreto sus datos hasta el momento en que les toque intervenir.

Como material necesitamos tiras sueltas para cada participante, con uno o dos datos del problema, se reparten arbitrariamente.

Entre diez o doce chavales podrán realizar la tarea de detectives. A los observadores se les puede facilitar el trabajo elaborando unas fichas en las que aparezcan las preguntas de la puesta en común.

- 1.- La Sra. Hernández había estado esperando en el hall de la portería del edificio a que su esposa dejara de trabajar.
 - 2.-El ascensorista dejó el trabajo a las 12'30 h de la madrugada.
 - 3.-El cadáver de Jorge Roig fue encontrado en el parque
 - 4.- El cadáver de Jorge Roig fue encontrado a la 1'20 de la madrugada
 - 5.-Según el informe del forense Jorge Roig había estado una hora muerto cuando fue encontrado su cadáver.
 - 6.- La Sra.Hernández no vio a Jorge Roig abandonar el edificio por la portería cuando ella estaba esperando.
 - 7.-Manchas de sangre correspondiente al tipo de la de Jorge Roig fueron encontradas en el garaje del sótano del edificio.
 - 8.- La policía no pudo localizar a José Pérez después de la muerte.
 - 9.-Sangre del mismo tipo que la de Jorge Roig fue encontrada en la moqueta del pasillo del apartamento de José Pérez.
 - 10.-Cuando fue descubierto, el cadáver de Jorge Roig tenía una herida de bala en la pierna y una herida de cuchillo en la espalda.
 - 11.-José Pérez disparó a un intruso en su apartamento a media noche.
 - 12.-Jorge Roig había casi arruinado los negocios de José Pérez arrebatándole a sus clientes con engaños y falsedades.
 - 13.-El ascensorista dijo a la policía que él había visto a Jorge Roig a las 12'15 de la madrugada.
 - 14.-La bala sacada de la pierna de Jorge Roig era de la pistola de José Pérez.
 - 15.-Solamente una bala se había disparado de la pistola de José Pérez.
 - 16.- El ascensorista dijo que Jorge Roig no parecía herido gravemente.
 - 17.- Un cuchillo fue encontrado en el garaje del sótano del edificio sin ninguna huella digital.
 - 18.-Había manchas de sangre en el ascensor.
 - 19.-La Sra. Hernández había sido buena amiga de Jorge Roig y había visitado en ocasiones el apartamento de él.
 - 20.-El esposo de la Sra. Hernández estaba celoso de esta amistad.
 - 21.-El esposo de la Sra. Hernández no apareció en el hall de la portería a las 12'30 de la madrugada, al fin de su jornada laboral. Ella tuvo que volver sola a su casa y él llegó más tarde.
 - 22.-A las 12'45 de la madrugada, la Sra Hernández no pudo encontrar el coche de su marido en el garaje del sótano del edificio donde trabajaba.
 - 23.-La noche del asesinato llovía copiosamente
 - 24.-El matrimonio Hernández tenía fuertes problemas económicos.
- "Se ha cometido un asesinato, hasta ahora inexplicable. Ciertas pistas pueden ayudarnos en el esclarecimiento de la muerte. Esta es la tarea que ahora se os encomienda. Debéis averiguar:
- El nombre del asesino
 - El arma con que cometió el crimen
 - La hora en que se cometió el asesinato
 - El móvil del homicidio
 - El lugar en que se realizó el crimen

LARGOS EXTERIOR

1.-TESOROS ABANDONADOS

Se necesitan para el juego seis banderines (cuatro de color y dos blancos donde los equipos pintarán sus emblemas). También un pañuelo por jugador.

Dos tribus indias, los Sirisanas y los Maquiritares, se enteran de que en el lugar donde habitó una tribu, hoy desaparecida, hay varios tesoros. Cada tribu, independientemente, se dirige a por los tesoros. Al llegar a las inmediaciones del lugar instalan su campamento con el fin de descansar y a la mañana siguiente explorar el terreno para descubrir los tesoros. Al explorar el lugar cada tribu advierte la presencia de la otra y se ponen en guardia, procurando hacerse con los tesoros antes que los otros y llevarlos a su campamento.

Distancias: Los campamentos indios están colocados a 100 ó 200 metros, al uno del otro, pero separados por un repliegue del terreno o maleza muy espesa. Los tesoros son cuatro banderines colocados juntos, en un punto muy visible a unos 400 metros de los campamentos. El campamento de cada tribu es determinado por un banderín blanco (distinto de los tesoros), alrededor del cual es visible un límite de zona neutra de 10 metros de radio señalado con piedras.

A una hora fijada, las dos tribus se lanzan a apoderarse de los tesoros. Cada guerrero no puede tomar más de un solo banderín-tesoro. Es conveniente que haya un monitor junto a los tesoros.

Sistema de coger: Al pañuelo. Cada campamento cuando no tiene tesoro es inviolable y no tiene porque ser defendido. Los defensores no pueden ser cogidos dentro del campo. Por el contrario, desde que haya un banderín tesoro, los defensores deben de estar fuera de la zona neutra, cuidando que ningún adversario se apodere del tesoro. Un banderín-tesoro no puede ser abandonado mas que en el propio campo. Nunca puede esconderse o disimular. Si un portador de un banderín-tesoro es vencido en la lucha del pañuelo antes de llegar a su campamento deberá entregar el banderín a su rival. la hora del final de juego ha de ser cuidadosamente fijada.

Puntuación: Por cada tesoro que esté dentro del campamento al final del juego: 20 puntos. Por cada banderín-tesoro que tenga un jugador fuera del campamento al finalizar el juego: 10 puntos. Por pañuelo cogido: 1 punto. (Los pañuelos en las luchas, si se cogen se llevan al campamento y allí se tiene de reserva, porque a aquellos a quienes se le quitan deberán de ir a su campamento y coger los que el equipo haya ya cogido si no no podrán seguir jugando si no tienen pañuelo.)

2. LOS TRES MOSQUETEROS

La historia sucede en Francia en tiempos de los tres mosqueteros. La reina de Francia entrega sus collares a un duque inglés para que saque dinero de ellos y forme un ejército. El cardenal Richelieu (enemigo de la reina) propone al rey que celebre una fiesta para que la reina pueda lucir sus collares (si bien lo que en realidad persigue el cardenal es que se descubra la maniobra de la reina).

La reina no sabe cómo arreglarlo, y halla la solución en sus mosqueteros. Les ordena que vayan de inmediato a Inglaterra a buscar los collares y que estén de regreso antes del comienzo de la fiesta.

Richelieu envía a sus guardias para evitar que los mosqueteros puedan llevar felizmente a cabo su misión.

Se hacen dos grupos. Un grupo son los mosqueteros de la reina mientras que el otro son los soldados de Richelieu.

En una parte del terreno se halla el duque inglés y en otra, algo separado, se levanta el castillo de la reina.

El cometido de los mosqueteros consiste en ir del castillo de la reina al encuentro del duque y regresar de nuevo al castillo de la reina llevando los collares.

En cada una de las bolsas que llevarán los mosqueteros se pondrá un collar. Si pierden dichas bolsas, perderán pues los collares.

Los soldados de Richelieu han de coger a los mosqueteros durante el viaje de ida o de vuelta, y apoderarse de las bolsas o bien de los collares (depende de cuando los cojan) Si un soldado atrapa a un mosquetero cuando va hacia Inglaterra, le quita la bolsa. Un mosquetero sin bolsa no puede llevar collares.

El lugar ocupado por el duque está vigilado de modo que los soldados del cardenal no pueden acercarse a sus proximidades.

Tienen que esperar a los mosqueteros un poco lejos.

Si un mosquetero es capturado podrá ser registrado con el fin de arrebatarse la bolsa o el collar, siempre y cuando se hallen presentes un mínimo de dos soldados; de lo contrario, el mosquetero sólo podrá ser retenido.

La lucha se realiza con globos. Para capturar a un mosquetero hay que reventarle un globo. Si a un jugador le revientan el globo tiene que procurarse otro.

El almacén de globos será distinto para ambos equipos.

Al finalizar el juego se cuentan los collares que han sido devueltos a la reina y los que han sido requisados por los soldados del cardenal. El grupo que tenga un mayor número de collares será el vencedor del juego.

3.- ROBIN HOOD

La acción se desarrolla en Inglaterra durante la Edad Media. El rey Ricardo Corazón de León se encuentra en las cruzadas y su hermano Juan Sin Tierra quiere arrebatarse el trono. Por esto dicta una Carta Magna que manda firmar a todos los señores feudales con el fin de organizar una confabulación en favor suyo y en contra de su hermano. Si consigue que firmen dicha carta la victoria será suya. En medio de todo esto, un personaje intenta ayudar al rey Ricardo: es Robin Hood, que, refugiado en los bosques de Locksley, dirige a un grupo de arqueros con los que hace la guerra al traidor Juan. Robin Hood quiere evitar que la carta llegue a firmarse, y para lograrlo ataca a los mensajeros que llevan las cartas de una parte a otra.

Antes de empezar se hacen ocho grupos de diez niños; dos de ellos representarán las fuerzas de Robin Hood mientras que los otros seis configurarán los ejércitos de los seis señores feudales.

Cada uno de dichos señores feudales tiene un castillo, los cuales deberán estar bien separados entre sí.

Cada grupo de señores feudales tiene una carta; después de firmarla en su propio castillo, tiene que ir pasando por los cinco castillos restantes con el fin de conseguir la firma de los demás, y una vez obtenidas todas las firmas llevarla al castillo de Juan Sin Tierra. Si Robin Hood se apodera de la carta de un grupo, éste debe volver a empezar (ir a su castillo, firmar y empezar de nuevo el recorrido por los demás castillos)

Si cuatro de las seis cartas llegan al lugar donde se encuentra Juan Sin Tierra, la Carta Magna se considera firmada. Si llegan menos la carta no tendrá validez y Robin Hood habrá cumplido con su misión. El número de cartas que un mismo grupo puede hacer (es decir, después de que se las hayan quitado) es de tres. Si a un grupo le quitan la carta tres veces, ya no puede empezar ninguna más. El sistema de quitar las cartas es el siguiente: se mata a los componentes del grupo (con los pañuelos) y se les registra para ver si las llevan. El tamaño de la carta es bastante grande, por lo que resultaría difícil esconderla.

Al finalizar el tiempo de juego, tenemos que contar las cartas que han llegado al castillo de Juan Sin Tierra: si son cuatro o más, habrán ganado los señores feudales; de lo contrario, los vencedores serán Robin Hood y el rey Ricardo.

El castillo de Juan Sin Tierra está defendido por soldados invulnerables; es decir, pues, que los hombres de Robin Hood esperen la llegada de los grupos, sobre todo teniendo en cuenta que numéricamente son el doble que cualquier ejército.

El juego durará dos días, y al atardecer pueden hacerse recorridos o cualquier tipo de mensajes entre castillos.

4. LA MAFIA

En la Scala de Milán, en medio de una sesión de ópera, se levanta de entre el público un componente de la mafia y dispara sobre el cantante, que cae muerto. Al amparo de la confusión desaparecen las partituras de una famosa ópera mientras se descubre que el cantante estaba en connivencia con el mafioso y que su muerte había sido sólo simulada.

Los mafiosos huyen en medio de una gran algarabía mientras el gentío que abarrota la sala, trastornado, no acierta a detener a los ladrones.

Una vez que renace la calma, se inicia la persecución de los componentes de La Cosa Nostra con el fin de recuperar las partituras de la famosa ópera.

El juego comienza en un decorado de la Scala de Milán, donde uno de los animadores interpreta una ópera. Otros cinco animadores se encuentran disfrazados entre el público. De repente, uno de ellos se levanta, saca la pistola y dispara sobre el cantante, que cae al suelo con una marca roja en la frente.

El inspector de policía, que también se halla entre el público, da la alarma mientras uno de los mafiosos se hace con las partituras y sale del teatro. En aquel momento el cantante se levanta y huye corriendo junto con los otros mafiosos que estaban allí.

Una vez fuera, los mafiosos cogen las ocho hojas de la partitura y de cada hoja hacen seis trozos, de modo que cada mafioso lleva un trozo de cada hoja.

Los niños se dividen en grupos de cinco. Su misión es recuperar la partitura: una hoja por grupo.

Cada grupo debe coger a todos los mafiosos; éstos, cada vez que son cogidos, entregan el trozo de hoja correspondiente a cada grupo.

El mafioso puede hacer prisionero a un niño que se le acerque mucho: se lo lleva y cuando vuelve a ser cogido, en vez de entregar un trozo de partitura suelta al prisionero.

Gana el grupo que logra completar primero su hoja, es decir, el que coge una vez a cada uno de los mafiosos.

Variante: los mafiosos entregan la partitura robada a su jefe y éste se esconde existen ocho mapas iguales en donde se indica el paradero del jefe. Cada mafioso lleva uno hecho a trozos, y cada vez que es sorprendido por un niño debe entregarle el trozo de mapa correspondiente al grupo de aquel niño.

Cuando tienen completado el mapa deben ir a buscar al jefe, en cuyo poder está la partitura. En el caso de que hubiera un río puede ocultarse la partitura en el agua envuelta en una bolsa de plástico.

5. LA GRAN CACERÍA

En el año 1840, exploradores de diferentes nacionalidades se dedicaban a cazar animales de todas las regiones del mundo, y los transportaban a unos parques donde la gente podía verlos y conocerlos.

También en España se formaron parques de animales, y cada uno de ellos se especializó en una especie o familia concreta; gracias al buen quehacer tanto de exploradores como de cazadores, los parques pudieron albergar a los animales más diversos..

El objetivo es llenar de animales un parque zoológico. Los animales se tienen que ir a cazar por toda la tierra.

Antes de empezar se forman los grupos de niños (de 3 a 10 según el número total), y cada grupo tiene la misión de llenar un parque.

Cada uno de ellos está dedicado a una cierta clase de animales (ejemplo: grandes mamíferos, felinos, monos, reptiles, aves, pájaros, peces, zoo infantil)

Cada parque tiene que cazar una clase de animales conocida desde el comienzo. El juego consistirá en ver cuál es el parque que consiga primero todos los animales que tiene que cazar (aproximadamente unos diez).

El campo de juego tiene que ser lo suficientemente grande como para representar todos los parajes de la tierra (selvas de África, desiertos de Asia, montañas de Europa, etc), y en medio del terreno estarán los animales que se habrán de cazar, representados en figuras de papel de embalaje y de tamaño grande.

En el centro del campo de juego hay una mesa de control donde se guarda un plano en el que están marcados los distintos continentes de la tierra. En cada continente hay las señales que indican la situación de los animales.

El terreno tiene un cierto recorrido marcado que hay que realizar según el orden establecido, es decir, hay que pasar por donde están los distintos animales; en medio del recorrido se hallan los parques.

En cada parque hay alguien del grupo que controla el paso de los demás grupos.

En la mitad del recorrido hay unas estaciones forestales donde se dan mensajes a los cazadores. Si un grupo va a parar a un lugar de esos, se le entrega un mensaje que obligatoriamente debe cumplir.

Cuando a un grupo le corresponde tirar, va a la mesa de control (un representante del grupo) a echar los dados e inmediatamente comunica el resultado a la expedición, que se traslada al lugar que les ha tocado. En cada puesto de parada hay tres animales, que pueden ser del mismo parque o de parques distintos, y el grupo que allí cae puede escoger.

Cada grupo tiene seis jaulas que puede llenar, pero una vez llenas no puede cazar ningún animal más hasta que no vacíe alguna de ellas.

Cuando una expedición pasa por delante de un parque, tiene que hacer parada y entregar todos los animales que lleve de aquel parque; en compensación, el propietario del parque le da 10 puntos por cada animal. Cuando un equipo tiene 100 puntos le regalan el animal que desee.

Si dos grupos se encuentran en medio del camino pueden intercambiarse animales.

Cuando el grupo llega a su parque, descarga los animales y vuelve otra vez a realizar el recorrido.

Estaciones forestales.

Los mensajes pueden decir cosas distintas, como por ejemplo obsequiar con animal, tener que ir a un determinado sitio a participar en una subasta sin poder cazar durante el viaje, tener que dejar un animal, tener que regalar un animal, etc.

El juego finaliza cuando un equipo llena todo su parque con los animales correspondientes.

6. EL ROMPECABEZAS

En el país de los bosques, el rey quiere, un buen día, alegrar su palacio, siempre tan triste, con la presencia de muchas princesas.

Para ello manda a sus soldados a que vayan por todos los bosques del país y traigan a todas las princesas que encuentren a su castillo.

Pero cuando los soldados comienzan a coger princesas, todos los príncipes de los bosques se presentan al castillo para liberarles. El rey, muy enojado, hace prisioneros a los príncipes y los encierra en una cueva, donde hay un feroz guardián. Es el ROMPECABEZAS, cuya misión consiste en vigilar que ningún príncipe se escape.

Sólo existe una solución para librarse del rompecabezas: arrancarle unos adornos que lleva en el vestido. Y como el rompecabezas es muy presumido, abandona la cueva y vuelve a vestirse otra vez; mientras, los prisioneros pueden escaparse e ir al castillo a salvar princesas.

Los soldados del rey quieren coger a todas las princesas del reino.

Se hacen dos grupos. En el grupo de los soldados del rey no se hace distinción entre el papel de los niños y el de las niñas. En el otro grupo, en cambio, las niñas son las princesas y los niños son los príncipes.

Hay que fijar los siguientes puntos:

- a) Emplazamiento del castillo.
- b) emplazamiento de la cueva del rompecabezas.
- c) Quién es el rompecabezas.
- d) La actuación de los monitores.

e) Los límites del país de los bosques.

f) Cómo se captura y cómo se salva.

1. El castillo tiene que estar en un lugar muy visible y muy llano.

Dentro del llano que corresponde al castillo se tiene que señalar el lugar exacto del castillo.

2. La cueva tiene que ser un sitio pequeño y algo accidentado para que el rompecabezas pueda defenderse.

3. El rompecabezas es un niño o niña del grupo de los soldados, y lleva cuatro tiras de papel en los brazos y en las piernas (o lo que se quiera)

4. Los límites tienen que ser espaciosos pero sin exagerar.

5. Dos monitores son el hada del bosque y el gigante. La actuación de estos monitores permite organizar el juego, sobre todo para darle emoción y controlar la duración. El hada ayuda a los príncipes a entrar en el castillo. Un príncipe acompañado por el hada no puede ser cogido. El gigante, por su parte, ayuda a los soldados. Puede capturar príncipes y llevarlos a la cueva de rompecabezas.

6. EL ROMPECABEZAS

Para coger a un contrario hay que agarrarlo bien, pues no basta con tocarlo. Si un príncipe o una princesa entra en el castillo sin que lo cojan, tiene derecho a salvar a una princesa pero sólo a una. Al salir no les pueden detener. Para salvar a los príncipes hay que arrancar las cuatro tiras de papel que lleva el rompecabezas, con lo cual todos los prisioneros quedan libres. El rompecabezas va a buscar otras cuatro tiras para continuar el juego.

El tiempo de juego se divide en dos partes; al llegar a la mitad se cambian los papeles de los grupos. Al final de cada parte se cuentan las princesas que en aquel momento están retenidas: gana el equipo que tiene un mayor número en su poder. Pongamos un ejemplo. Si al final de la primera parte el equipo A

tiene en su poder a cuatro princesas, mientras que al final de la segunda parte el equipo B sólo tiene a dos, el ganador del juego habrá sido el equipo A.

Si en un momento del juego todas las princesas están cogidas, aquella parte se habrá terminado y comenzará la otra.

Si en la otra parte sucediera lo mismo, los dos equipos empatarían.

Hay que hacer comprender a los príncipes que lo que realmente interesa no es que ellos se escapen sin ser atrapados, sino salvar a las princesas, porque si en un momento dado todas están cogidas, el juego se habrá acabado, aunque todos los príncipes estén en libertad.

La emoción del juego radica en que haya muchas princesas retenidas, y que los príncipes entren continuamente en el castillo para salvarlas.

7. EL TOMAHAWK MÁGICO

Nos encontramos en América del Norte, en las tierras de los Indios. El gran Manítú, un buen día, desea saber cuál de sus tribus es la más fuerte y les propone una prueba.

El gran Manítú tiene un TOMAHAWK mágico custodiado por unos guerreros sagrados en la cumbre de la Montaña de la Luz.

Hace un pergamino utilizando el lenguaje de los dioses indios; lo divide en dos y entrega cada una de las partes a sus dos mejores tribus. En dicho pergamino explica cómo se puede alcanzar el TOMAHAWK mágico.

Ambas tribus sólo conocen la mitad del pergamino; lo que deben hacer es conseguir la otra mitad.

Por fin, una tribu llega a la Montaña de la Luz, y después de una aguerriada lucha con los guerreros sagrados se apodera del Tomahawk. Una vez se han pintado con las pinturas de guerra, una squaw india lleva el Tomahawk al gran Manítú, el cual, muy satisfecho, habla así a la joven squaw:

«He observado que a lo largo de muchas lunas nuestro pueblo ha sido más fuerte que ningún otro. La paz ha reinado siempre entre nosotros y hemos vivido felices, con un espíritu de superación que es lo que da sentido a nuestra vida. Hoy vosotros habéis demostrado ser más fuertes que vuestros hermanos. Que esto sólo sirva para poner vuestra fuerza al servicio de todos y no para abusar de los que son como nosotros. Vivid siempre en paz, y un día os reuniréis conmigo en la tierra de los grandes cazadores. Para terminar, pueblo indio, dejadme decir que vuestro Manítú está orgulloso de vosotros.»

Después el gran Manítú volvió al lugar de los grandes guerreros y la joven squaw volvió a su pueblo a comunicar las palabras del gran Manítú. El pueblo indio siguió luchando para una continua superación a lo largo de muchas lunas.

Una vez una tribu tenga el pergamino de la otra en su poder, podrá desvelar el paradero del Tomahawk mágico: la recomposición de los dos fragmentos le dará la clave. Seguidamente, toda la tribu se dirige hacia el punto indicado. Para conseguir el Tomahawk debe eliminar a los guerreros que custodian la Montaña de la Luz.

Los guerreros sagrados llevan tres pañuelos cada uno, lo cual hace que sea más difícil eliminarlos.

En la Montaña de la Luz sólo puede entrar una tribu, es decir, en el caso de que la otra sepa dónde está tendrá que aguardar a que la primera tribu salga para intentar arrebatarle el Tomahawk, lo que logrará eliminando al que lo lleve en la mano.

La tribu que lleva el Tomahawk ha de presentarlo al gran Manítú por medio de una squaw pintada con las pinturas de ceremonia que cada tribu tiene en su campamento. La squaw ya no puede ser atacada por la tribu contraria. El gran Manítú habla a la squaw y a los demás indios, los cuales se sitúan ligeramente por detrás de ella. (La voz del Manítú es potente. Puede hacer uso de un altavoz.)

El final del juego consiste en un gran festejo de celebración al uso indio en el que participan ambas tribus. Antes de empezar, los niños se dividen en dos tribus. Tres guerreros de cada tribu son llamados por el gran Manítú para formar la guardia sagrada del Tomahawk mágico. (Esto se lleva a cabo con una lucha de pañuelos: los tres ganadores pasarán a ser los guerreros sagrados.) A continuación los hechiceros de la tribu explican a los guerreros el lenguaje de los dioses indios a fin de poder luego comprender el significado del pergamino. Los guerreros sagrados se dirigen a los dos campamentos y entregan a sus respectivos jefes las dos partes del pergamino: se lo guardarán y deberán aprenderse de memoria su contenido por si acaso la tribu enemiga logra arrebatárselo. Comienza entonces la gran prueba. Dentro del campamento cinco guerreros y el gran jefe defienden su pergamino, mientras los demás guerreros atacan el otro campamento a fin de conseguir la parte que falta del pergamino.

Para apoderarse de un pergamino hay que eliminar a los seis indios que están en el campamento. Cuando esto sucede, el gran jefe entrega el pergamino. Si a un indio le quitan el pañuelo debe permanecer cinco minutos sin jugar; transcurrido el tiempo de penalización, vuelve a entrar en la lucha. En conclusión: hay que eliminar a los seis defensores en menos de cinco minutos puesto que de lo contrario, el primer eliminado ya vuelve a jugar.

8. LA CORONACIÓN DEL REY PEPITO

En el país de la Micomica reinaba Otón el Torpón, alto, gordo, de nariz prominente y orejas de soplillo. Pero no tenía espíritu de negociante, sino que ocupaba su tiempo libre con largas partidas de ajedrez. De aquí surgió la Gran Crisis Económica del Reino: los tesoros de la Corte del Rey que estaban hasta entonces repletos de perlas exóticas, se fueron vaciando hasta que sólo quedó una lánguida araña que tejía y tejía telarañas de miseria en las arcas.

Peor era, no obstante, la miseria de los ciudadanos. Así como en la corte, de tanto en tanto, el cocinero aún tenía suerte y podía cocinar un pollo flaco y cuellituerto; los campesinos y artesanos, en cambio, sólo comían pan y agua, como si hubieran hecho votos monásticos.

Con todo, y a pesar de la miseria, un ciudadano de nombre Bartolomé Sinorejas había llenado ya 30 calcetines de onzas de oro ahorradas de la tienda de la mercería que fundara 20 años antes y que ya se había convertido en los "Grandes Almacenes Sinorejas".

Todo el pueblo le tenía por el hombre más rico de los alrededores, y él hacía valer su prestigio.

Otón el Torpón, después de muchas noches de no dormir y de consultar con la almohada, decidió casar a su hija carmesina con Bartolomé para superar el problema económico. Carmesina era una doncella finísima y terriblemente hermosa, pretendida por todos los nobles de la comarca.

Otón parlamentó con unos y otros, y la boda finalmente tuvo lugar. La única condición que había puesto Bartolomé era que el Rey le cediera el trono al morir. Y Otón había aceptado.

Y de aquí que el rey, de tanto estar sin hacer nada, se murió un día de aburrimiento. Bartolomé sin orejas subió al poder y reorganizó las finanzas. Y se notó el cambio: el país prosperó a todos los niveles y era tanta la riqueza que el rey apilaba en sus arcas que, de tan llenas, estaban a punto de reventar. Bartolomé decidió, pues, celebrar cada día una fiesta en palacio para poder gastar dinero y dejar sitio para las nuevas ganancias que obtenía.

Bartolomé adoraba a Carmesina. Y de este amor nació un hijo: un niño raquítico, de piel amarillenta, desnutrido y que ni siquiera lloraba como los otros bebés. Sólo sollozaba haciendo "snif-snif" sin parar. Le pusieron Pepito.

Fue creciendo, y los psicólogos reales advirtieron al rey del presentimiento que Pepito no era como los otros: en lugar de buscar nidos de pájaros como los compañeros de su edad, o cazar ranas y sapos, jugaba a tiendas y a papás y mamás con las hijas de las damas de la corte.

Bartolomé tomó una decisión: lo metió en una escuela activa a ver si lo arreglaban, puesto que era el heredero de la Corona. Hicieron lo que pudieron y, cuando tuvo 18 años, ingresó en la Academia Militar para aprender a ser diestro en el ejercicio de las armas.

Pero era una nulidad, un tocho, un tiquis-niquis...

Bartolomé, exhausto de tanta actividad, murió joven de un infarto, dejando heredero absoluto a su único hijo Pepito. Los mensajeros reales recorrieron todos los alrededores proclamando que por San Juan tendría lugar la Coronación del futuro Rey Pepito.

La fiesta se acercaba: las cosedoras reales trabajaban sin descanso cosiendo vestidos de púrpura. La orquesta ensayaba día y noche. El encargado de los espectáculos lquilaba todas las compañías que se le ponían por delante....

Y he aquí que llegó el día de la Coronación del Rey Pepito.... Ahora empieza la velada propiamente dicha. este cuento explicado por un monitor precede la velada creando el ambiente necesario y proporcionando las coordenadas tiempo-espacio. A partir de aquí chicos y chicas se dividen en tres grupos:

1. Ceremoniosos: inventan una ceremonia de coronación (un rito, unos discursos, unos presagios...) preparan los ornamentos con que se investirá al rey, coordinan el acto de la ceremonia...
2. Cantores: adoptan a músicas conocidas letras inventadas exaltando el país, al rey, las autoridades...medio, no por decir del todo, en plan broma. Es divertido incluir alguna coreografía.
3. Juglares y saltimbanquis: se encargan de preparar unos "numeritos" para festejar la coronación: exhibiciones de fuerza, de agilidad, de inteligencia, de humor, poesías, canciones...para entretener y divertir al rey. Puede ser el equipo más numeroso.

El Consejero real actúa de Coordinador oficial de la fiesta, presentando las diversas partes y evitando los ratos muertos.

La velada no tiene que durar mucho. Las previsiones pueden ser: Preparación 45 minutos.

Realización 1 hora.

La velada puede acabar con el discurso del nuevo rey, un himno patriótico y el paseo final a hombros del pueblo por los pasillos de palacio.

9. LAS PLUMAS DEL GRAN JEFE

Tras la muerte del gran jefe Mustang el Intrépido, fundador de la tribu de los Sénecas, las plumas de su penacho han sido dispersadas por el bosque para atraer los favores del Gran Manitú. Pero los feroces enemigos de los Sénecas, los Seminolas, intentan apoderarse de estas plumas. Para este juego necesitaremos un terreno boscoso y bastante extenso y un número de jugadores en torno a los 30. El objetivo del juego es, introducirse en el territorio de los Sénecas, apoderarse de una pluma y volver a su territorio sin ser capturado. Para los Sénecas, impedir que los Seminolas se apoderen de las plumas y eliminarlos por el simple acto.

Las reglas son las siguientes: -un sendero separa los dos territorios. En su región, así como en el sendero, los Seminolas no pueden ser capturados. Se ata una cuerda alrededor de ciertos árboles, introduciendo dentro una pluma (hecha de cartón o similar).

Cada Seminola posee una vida de cartón. Cuando es tocado, debe entregar esta vida al vencedor y regresar al sendero-frontera, donde permanecerá hasta finalizado el juego. Los Sénecas guardan las vidas de los Seminolas, cada una de las cuales vale un punto.

Los Seminolas guardan las plumas de los Sénecas que valen cinco puntos cada una. Cuando un Séneca captura a un Seminola con una pluma este deberá entregársela al igual que su propia vida. La pluma volverá a ser colocada en el árbol en el que estaba. Un grupo de monitores circula por el área de juego para controlar el cumplimiento de estas reglas. El número de Seminolas ha de ser el doble que el de Sénecas y el de plumas a colocar, la mitad que el número de Sénecas, con vistas a mantener el equilibrio del juego.

10. EL DEPREDADOR O EL ASESINO PERFECTO

"Es el más persistente, frío y calculador . Para él no hay descanso alguno. Persigue a su presa hasta que acaba con ella.

Es rubio, robusto y tiene unos ojos penetrantes que te llegan al corazón y te quita cualquier capacidad de reacción.

Es el criminal del próximo siglo. Sólo un complot, una fuerte alianza puede neutralizarlo. Domina la mente del contrario y es capaz de establecer cualquier plan diabólico y siniestro con el único fin de satisfacer sus necesidades más sanguinarias.

Es auténticamente espeluznante.

Y aquí estoy sólo, jugándome la vida. Me ha costado mucho darle esquinazo. Posiblemente me queda ya muy poco de vida, pero lucharé hasta el final. Nome doblegará..."

Se puede jugar durante dos o tres días. Todo aquel que quiera jugar apunta su nombre en un papelito. Se revuelven todos y se vuelven a repartir entre los participantes. Cada uno tendrá el nombre de otro. Sólo puedes matar o te matan cuando estés solo.

Y en ese momento a sólo el gesto de matar es darse la mano. El muerto debe darte su papel (al que hubiera tenido que matar él) y ese es tu nuevo objetivo...

11. EL ANIVERSARIO DE LA BOMBA ATÓMICA

Los americanos conmemoran el lanzamiento de la bomba atómica. Su manera de celebrarlo va a ser lanzar otra bomba atómica más moderna....en algún sitio, en algún lugar....con alguna clave secreta pero seguro que será en el Japón.

En el juego intervienen tres clases de personajes: los americanos, los japoneses y la O.N.U. (cascos azules).

Los AMERICANOS: Dentro de estos hay tres personajes particulares y concretos: el Ingeniero de la bomba, Bill Clinton y el aviador del Enola Gay (el mismo avión que dejó caer la bomba en Agosto de 1945, pero reparado).

Los americanos para hacer estallar la bomba tienen que recoger del Ingeniero la clave secreta de la bomba y llevarsela a Bill Clinton, el cual una vez la tenga le pasará el mensaje al aviador del "Enola Gay" el cual dejará caer otra bomba en Japón.

INGENIERO

BILL

CLINTON

AVIADOR

"ENOLA GAY"

americanos

americanos con papelitos se lanza la bomba Bill Clinton está visible todo el rato y en un lugar destacado para que todos los japoneses lo vean. Irá colocando todos los colores y letras que le den los americanos. Así irá poniendo poco a poco nerviosos a los japoneses.

El aviador nadie sabe quién es y una vez tenga el mensaje del presidente de EE.UU. irá a prender la mecha de la bomba.

El aviador juega como uno más. Le damos un mechero al principio.

El ingeniero estará escondido en algún lugar. Pero cada diez minutos deberá salir de su escondrijo por su seguridad, ya que hay un comando terrorista islámico que quiere acabar con su vida. Por eso la O.N.U. le tiene vigilado y le ordenará que cambie de lugar por medio de un megáfono para evitar secuestros. Si en el cambio de lugar cogen al ingeniero este debe de dar a los japoneses 5 letras.

Cada papelito es así:

haz envés

A 3

Letra Posición

*Bill Clinton tendrá una gran cartulina con espacios vacíos donde irá colocando lo que le traen.

Los JAPONESES: tienen que pillar a los americanos en todo momento, desde que buscan estos a su ingeniero hasta que van a darles el mensaje a Bill Clinton.

Tienen que ir en grupos de cinco ó seis. Son Comandos Kamikazes. Irán provistos cada comando de un rollo de celo marrón.

Cogen a los americanos y los empapan atados a los árboles y les ponen en la boca una tarjetita con una clave a resolver.

Nadie vigila a los presos, sólo la O.N.U.

12. PERSECUCIÓN DE CONTRABANDISTAS

Los jugadores se dividen en dos equipos. Los aduaneros llevan un distintivo en la parte anterior y posterior del gorro. Los contrabandistas llevan la cinta de juego.

Los límites del terreno de juego deben ser claramente visibles.

Uno estará constituido por el río en una longitud de 500 mts. A la hora "X" los aduaneros se encontrarán fuera de los límites de la zona de juego (no saben donde está el escondrijo de los contrabandistas). Los contrabandistas por su parte, están listos para embarcar en un puesto de partida, desconocido por los aduaneros.

A una señal, los equipos se ponen en movimiento. Los aduaneros penetran en la zona de juego para vigilar la costa. Los contrabandistas intentan atracar en el punto más favorable. Cada vez que un contrabandista vea a un aduanero y grita su nombre y el signo exacto del distintivo, este último queda eliminado y va a retirarse al hospital de aduaneros "H".

Si un aduanero consigue quitar la cinta a un contrabandista, sin haber sido visto antes, el contrabandista quedará preso, no podrá ofrecer ninguna resistencia y debe dejarse conducir a la prisión "P".

Le colocarán la cinta de juego en forma de brazal y le atarán fuertemente, dentro de la prisión, donde quedará sin guardián (deberá haber un vigilante de prisiones para evitar torpezas, brutalidades o accidentes)

Todo prisionero tiene derecho a evadirse. Si logra esto, para lo cual debe deshacer sus ligaduras completamente solo, vuelve a colocarse su cinta de juego y vuelve a tomar parte en el juego como antes.

Los contrabandistas deben transportar su mercancía (un banderín del barco hasta el escondrijo y se pueden pasar el banderín de uno a otro cuando están en peligro de ser capturados. Los aduaneros deben quitarles el banderín.

Los puntos se calculan de la siguiente forma:

Si antes del final del juego, los contrabandistas atracan en la orilla, alcanzan el escondrijo con su mercancía y la depositan sin ser capturados, luego vuelven a su embarcación y llegan al punto de partida, sin que ninguno haya sido capturado: 100 puntos.

Pierden 10 por cada prisionero final. 25 si la mercancía es capturada antes de esconderla. 15 si la embarcación no llega antes del final de la partida. Estos se suman a los aduaneros.

Los aduaneros pierden un punto por jugador eliminado, pero estos puntos no benefician a los contrabandistas.

13. LOS TESOROS

Se divide a los participantes en dos bandos. En cada bando tiene que haber: 1 niño que lleve la pañoleta en la frente, vale 5 puntos.

1 niño que lleve la pañoleta en el cuello, vale 4 puntos.

2 niños que lleven la pañoleta en el brazo, vale 3 puntos.

Todos los demás niños no llevarán pañoleta y valdrán un punto.

Esto se puede aumentar o disminuir según el número de niños.

La cuestión es que tienen que conseguir el Tesoro del bando contrario, que lo tienen escondido en un determinado lugar.

Los jugadores sólo pueden coger a otro jugador que tenga un valor inferior a él. Se pueden unir en cadenas para sumar más puntos y coger a uno de más valor. En el recinto donde está el tesoro no se puede coger a nadie.

14. ASALTO AL GALEÓN ESPAÑOL DEL S.XV

Primero se confeccionan los tesoros: con papel de aluminio se forran una piedra por persona. Ese va a ser el tesoro. Se amontona dentro de un círculo de diez metros de diámetro. Allí no puede haber ningún vigilante. Es un juego casi de polis y cacos. Se hacen dos bases. Consiste en atacar y ser atacados. Unos tienen que conseguir el cofre del galeón español y los españoles el cofre del botín de otros barcos de los piratas. Es decir, todos son polis y todos son cacos. El que es tocado (o se le quita la pañoleta) va a las mazmorras del barco y allí se ponen en fila para ser tocados. El que coge un tesoro corre y lo deposita en su barco. Este puede volver a ser robado por los demás....Al final del tiempo se cuenta que barco tiene más tesoros (piedras envueltas en aluminio)

15. NEOPRENATOR

Se puede jugar de noche. Hay que llegar a los mares del Sur. Para ello hay que conseguir quitarles algo específico a todos aquellos personajes (monitores) que se nos vayan apareciendo por la campa.

Hay un dragón que guarda el cabo de Horno, hay unas sirenas del caribe....a cada uno habrá que inutilizar su poder quitándoles una pañoleta, una pinza, papel higiénico, detenerlo durante cinco segundos en tierra....y al último al más importante hay que detenerlo si se tienen todas las demás piezas....Los personajes se defienden con los aislantes atados a los brazos...

16. MENSAJE INDIO

Dos puestos de tramperos A y B están situados en un país desértico lleno de indios. Los dos puestos están amenazados de bloqueo y es preciso que el puesto A prevenga lo más rápidamente posible al puesto B de la situación. Como el país no es seguro, varios mensajeros, transportando cada uno un mensaje idéntico, son enviados de uno a otro puesto. Cinco o seis tramperos se ofrecen para llevar el mensaje.

El texto indica obligatoriamente la posición de B:

- Los tramperos deben atravesar un bosque de 1 ó 2 km. De longitud y 1 de ancho para llegar a B.

- Los indios, 3 ó 4 veces más numerosos que los mensajeros, intentarán interponerse y destruir los mensajes con el fin de que los B se queden ignorantes de las intenciones de los A.

- La duración del juego se fija por anticipado.

- Los indios conocen la posición de A pero ignoran la de B. Tienen, por lo tanto, interés en capturar, cuanto antes mejor, un mensaje que facilitará la manera de crear una red entre los mensajeros y el puesto.

- Los tramperos pueden aprenderse de memoria su mensaje y destruirlo en caso de peligro, antes de ser apresados y a la vista de los indios: si no es en estas circunstancias no pueden hacerlo.

Para ello tiene que estar sellado cuando los indios lo intercepten.

- Los tramperos ganan 3 puntos por cada mensaje transmitido íntegramente. Ganan dos puntos en el caso de que reconstruyan de memoria el mensaje.

Los indios ganan la partida si consiguen que los mensajeros no lleguen a sumar 6 puntos como mínimo antes del fin de juego.

17. ELIXIR

Para recomponer el famoso elixir de larga vida de los alquimistas de la Edad Media. Es imprescindible recoger o recolectar los ingredientes siguientes: una flor azul, papel verde, una concha, un gusano terrestre, un insecto vivo... Se mezclará todo y hervirá durante cierto tiempo en una olla.

Los piratas necesitan recoger una serie de hierbas para cocinar su comida, ya que cuando están seis o siete meses navegando sin pisar tierra firme, no se alimentan de hierbas, ni nada verde...y se les empiezan a caer los dientes, tener fiebres, vómitos, diarreas...y les entra la enfermedad del Escorbuto, que es falta de vitamina C.

Para ello vamos a hacer dos actividades principalmente:

1. Recoger cinco clases de hojas distintas, sabiendo su nombre.

2. Hallar diez colores distintos de la naturaleza. Hay que traer los colores después de haber frotado en un papel las hojas, flores, tronco...

Esto nos servirá para que por la noche hagamos la cena con las infusiones de las hierbas que han traído. Y les serviremos gracias a colorante de pastelería arroz azul y pollo rojo.(Venden en GilKa, al lado del Cote Inglés, el bote de un colorante vale cerca de las dos mil pesetas, pero tienes para toda la vida. Venden también en el supermercado

del Corte Inglés que son colorantes líquidos, hay muy poco y valen cerca de doscientas pesetas el color, y para que en el arroz de cien personas se nota hay que comprar varios botecitos, con lo cual es mejor comprar lo de Gilka)

18. «ESCORBUTO»

Un anciano alquimista ha conseguido descubrir la fórmula del elixir de la alegría. Afortunadamente para nosotros, todos los ingredientes pueden encontrarse en el valle, y es precisamente aquí donde debe realizarse la pócima mágica; sin embargo, no conocemos el lugar exacto, ya que el plano ha caído en manos de una nave extraterrestre que también desea el preciado elixir.

Un pastor de la zona, afirma haber visto a los visitantes interplanetarios y nos ha proporcionado una descripción DEL recorrido que estos han seguido por el valle.

Además sabemos que a su paso han emanado radiaciones responsables de cambios en el paisaje. Siguiendo la explicación del pastor y los restos de los extraterrestres, tal vez logremos hallar el lugar exacto donde debe realizarse el elixir.

En la preparación del juego se deberá confeccionar: la fórmula del elixir y la descripción del itinerario a seguir, procurando que el tipo de pistas sea variado. También hay que preparar los "rastros" dejados por los extraterrestres (bolsas de basura, piñas en un matorral, setas en los árboles...)

Los jugadores salen en equipos de 34, provistos de la descripción del pastor y de la fórmula mágica, cada 510 minutos.

Deben encontrar todos los ingrediente del elixir, el lugar donde debe realizarse y anotar los rastros de los extraterrestres.

19. EL ELIXIR DE LA ALEGRÍA

Los romanos quieren entrar en el campamento de los galos para robarles la fórmula de la poción mágica que les da la fuerza sobrehumana.

Nos hará falta una tiza, una pañoleta, un brazalete y una pinza de ropa por jugador. También una caja para poner la fórmula en ella.

El grupo de los galos marchará el primero hacia el bosque a buscar el lugar donde instalar su poblado. El lugar no será conocido por los romanos. Una vez escogido el lugar, que tendrá que ser un claro, lo más escondido posible, de un diámetro aproximado de 3 metros, dos jugadores galos quedarán allí de vigilantes.

El resto de jugadores del equipo de los galos se distribuirá por la zona, preparando emboscadas o vigilando el terreno.

Pasado un tiempo determinado, según la superficie del bosque, daremos la salida a los romanos que tendrán que encontrar el poblado galo, entrar en él y coger la fórmula.

Hay que señalar que es interesante poner un distintivo a cada jugador para diferenciar galos de romanos. Podemos; por ejemplo, pintar la nariz de los galos de rojo, y la de los romanos de verde.

Cada jugador lleva encima una tiza, una pañoleta, un brazalete y una pinza, que son a la vez sus armas y sus vidas.

Cada vez que un jugador galo toca a un romano, tiene que pedirle lucha, pudiendo escoger el romano que arma quiere. El jugador que gane se queda con el arma del contrario y éste pierde una vida de las cuatro que tiene. Os recuerdo que es necesario para pedir lucha que el galo toque al romano. Así el juego gana dinamismo.

Cuando un jugador pierde todas sus vidas, puede pedir a sus compañeros de equipo que le dejen, de lo contrario queda eliminado.

Los jugadores vigilantes del terreno del poblado no pueden alejarse de él más de 20 metros y se pueden ir cambiando con frecuencia.

Periódicamente, cada jugador tiene que llevar a un jugador de control las armas ganadas al equipo contrario. Los galos pueden utilizar el poblado mismo. Los romanos tendrán que establecerse y podrán utilizarlo, también, como lugar de reunión para preparar las estrategias del ataque.

Resulta ganador el equipo:

1.-Los romanos, si consiguen coger la fórmula. Esto es muy difícil dada la gran vigilancia, y por que no vale entrar en el poblado galo cuando te han tocado. Es decir, si un vigilante te toca tanto si ganas la lucha como si no, tendrás que marchar fuera de su campo de visión

2. Los romanos, si consiguen quedarse con todas las vidas de los galos.

3. Los galos, si pasado el tiempo previsto de duración del juego, los romanos no han entrado dentro del poblado.

4. Los galos, si consiguen quedarse con todas las vidas de los romanos.

¿Cómo se hacen las luchas?

Lucha de tizas: Dos niños tienen una tiza en la mano; ganará el que primero consiga pintar el calzado del otro. No se vale ponerse de rodillas en el suelo, porque entonces escondemos el calzado.

Lucha de pañoletas: Los dos niños llevan una pañoleta ligeramente cogida al pantalón por la parte de atrás. Ganará el niño que se lleve primero la pañoleta de su rival, sin que le saquen el suyo.

Lucha de brazaletes: tenemos que poner una pieza de ropa atada al brazo de cada niño. El otro brazo tendrá que estar en la espalda.

Ganará el niño que arranque antes el brazalete del rival.

Lucha de pinzas: Con una pinza de ropa, ganará el niño que antes consiga pellizcar la ropa del rival. Es preciso que la pinza se aguante.

20. EL GRAN JUEGO DE ASTERIX Y OBELIX

Los buscadores de oro deben encontrar con la mayor rapidez posible el buen camino, que permite hacer llegar al campo el mayor número posible de ellos sin dejarse coger por los indios.

Los indios marchan aproximadamente una media hora antes que los buscadores de oro, al objeto de trazar las pistas. Van con un árbitro, que conoce muy bien el terreno y que dará indicaciones para el trazado de la buena pista. A su lado los indios trazan otra pista que desemboca igualmente en la meta, pero que, desde la salida va acompañada de diversas pistas falsas. La meta está representada por 4 banderines que delimitan un cuadrilátero de 10 metros de lado, que es la mina y en cuyo interior los indios no pueden entrar. Se organiza a su alrededor para impedir la penetración en la misma. Los buscadores de oro al tomar la salida deben elegir entre las distintas pistas, les conviene dividirse en grupos. El ataque, mediante presa al pañuelo no puede tener lugar más que en las inmediaciones de la mina, dentro de un sector en forma de cono a determinar por el árbitro, según el trazado y las dificultades del terreno. Los buscadores de oro resultan ganadores si logran introducir en la mina la mitad de sus efectivos. Los que han alcanzado la mina pueden salir de ella para ayudar a sus compañeros de equipo todavía en peligro.

21. LOS BUSCADORES DE ORO

Se escoge un terreno quebrado donde sea fácil esconderse. A uno de los jugadores se le designa como lobo; lleva el pañuelo en la cintura. El lobo sale para esconderse. Durante ese tiempo el resto de los muchachos, que serán los cazadores, esperan el aullido del lobo y salen a buscarlo.

Si uno de los cazadores lo encuentra, grita, y cada cazador trata de llegar a la meta lo antes posible. El lobo sale de su escondrijo y trata de coger a 3, por lo que se hace invulnerable. Los cazadores sólo pueden escaparse por medio de la huida.

Los cazadores que toquen la meta son invulnerables, pero si antes de que el lobo se haya hecho invulnerable, un cazador se apodera de su pañuelo, mata al lobo con lo cual se acaba la partida. Se cambia el lobo y se vuelve a empezar.

22. LA CAZA DEL LOBO

Una patrulla de policías de fronteras (los monitores) salen para atajar una banda de "Pielas Rojas" que han estado haciendo incursiones. La policía toma una ventaja de cinco minutos y marcha a lo largo de determinado camino o ruta; tiene que tener dos límites separados alrededor de unos 800 m según la naturaleza de la zona.

Los Pielas Rojas tienen que sobrepasar a los policías y reunirse en una línea (largo de un camino entre dos puntos) que representa la frontera, pero sin ser vistos. Todo piel roja que haya sido visto lo suficiente para reconocerlo queda eliminado. Los policías pueden detenerse pero no pueden retroceder.

23. POLICÍA DE FRONTERAS

Vamos a hablar de un día de Agentes Secretos o de investigadores, que son aquellos señores de las pipas y las lupas, que siempre van detrás de huellas, colillas y pistas varias que les ayuden a descubrir a los ladrones más escondidos.

Se presenta, con grandes carteles, un concurso de investigadores organizado por Sherlock Holmes para ver quién será su sucesor cuando él se retire. Pero, además de la participación de muchos futuros agentes, pide la colaboración de alguien para preparar las pruebas.

De esta manera se forma un grupo de niños encargado de preparar el concurso, y otro grupo de participantes.

El concurso está montado para que participen en él 6 grupos de 4 personas. Se puede cambiar el número, pero vamos a conservar éste a modo de ejemplo.

24. LA GRAN INVESTIGACIÓN

Hay 4 tipos de pruebas: pruebas de gorra (que son de pensar); pruebas de pipa (que son de hacer); pruebas de lupa (que son de mirar); y las de whisky (un poco de todo). En cada grupo hay seis pruebas. Como podéis ver, hay tantas pruebas como participantes, para que todo el mundo pueda hacer como mínimo, una prueba.

Al empezar el concurso, cada grupo participante toma un número del 1 al 6, y cada participante dentro del grupo escoge uno de los cuatro tipos de pruebas (gorra...). Así todos los participantes tienen un número (el de su grupo) y uno de los cuatro tipos de prueba (por ejemplo, hay un niño que es el gorra 1 y otro es el el lupa 3, y así todos).

Una vez hecho esto comienza el concurso. Uno de los niños empieza pidiendo una prueba, que no puede ser la que le corresponde; es decir, si un niño era el lupa 3 no puede pedir la prueba lupa 3. Si hace la prueba, su equipo se apunta 25 puntos. Si por el contrario, no la hace, entonces tiene la oportunidad de hacerla el niño a quien corresponda aquella prueba, y si la hace se apunta 20 puntos. Si no lo hace, entonces puede hacerla alguien que sea del tipo de prueba que se está haciendo (si es de lupa, alguno que sea lupa), y si la hace, se apunta 10 puntos, pero si no la hace se le quitan 5 puntos. En este último caso, puede hacerla cualquiera de los participantes, apuntándose 3 puntos si la hace, y quitándose 5 puntos si no la hace.

Cada participante tiene que ver si quiere arriesgarse a hacer la prueba, porque si la hace mal puede ser que le quiten puntos. Hasta aquí el sistema del juego; ahora presentaremos algunos ejemplos de pruebas.

PRUEBAS DE GORRA (de pensar)

- 1) adivinar el personaje: adivinar un personaje haciendo un máximo de 15 preguntas sobre él.
- 2) Retrato robot: acabar la cara medio borrada de un ladrón, dibujada en un papel.
- 3) Cambio de objeto: durante un minuto observar una serie de objetos y, después, adivinar cuál se ha movido o desaparecido.
- 4) Decir el nombre de un ladrón famoso.
- 5) Juego de la verdad: tener una conversación con uno de los preparadores sin decir ni sí ni no, ni oro ni plata, ni blanco ni negro, ni bien, ni mal.
- 6) Decir el nombre de una prisión famosa.

24. LA GRAN INVESTIGACIÓN

PRUEBAS DE PIPA (de hacer)

1. Encontrar: dentro de una sala, un aparato escondido que hace ruido.
- 2) Tiro: apagar una vela encendida, rociándola desde lejos con una cantimplora de agua.
- 3) Recorrido contra reloj: en un minuto, hacer el recorrido siguiente: levantarse de la cama, ponerse una gabardina y una gorra, salir por la ventana, ponerse encima de una mesa como si fuera un coche, salir del coche y entrar por una puerta.
- 4) Puntería: con los ojos vendados, poner una bola en una gran silueta de un ladrón con diana incluida.
- 5) Desmontar una bomba: dar un tiempo determinado para desmontar (no romper) una complicada bomba.
- 6) Recorrido en coche: en un papel con carreteras marcadas ir desde la oficina al lugar de un atraco, con una chapa, en un determinado número de tiradas.

PRUEBAS DE LUPA (de mirar)

1. Mirar, en forma de sombras chinescas, la escena de un robo y después identificar el ladrón entre los sospechosos.
2. adivinar la pisada: De entre unos sospechosos adivinar quién ha dejado una huella sobre un montón de yeso. Los sospechosos tienen pies y calzado distintos.
3. Identificación: conocer a un niño, compañero suyo, sin verle la cara.
4. Agudeza visual: descubrir una mancha negra en una página del periódico.
5. Reconocer: entre unos cuantos, un ladrón por un detalle que lleve (por ejemplo, una máscara que le sale del bolsillo)
6. Juego del asesino: en un círculo de chicos hay un asesino que mata guiñando el ojo. Antes de que mate a tres, hay que descubrirlo.

PRUEBAS DE WHISKY (de todo un poco)

1. Adivinar: qué objetos hacen los sonidos que se escuchan en ese momento.
2. Reconstruir la escena: con los ojos vendados escuchar una escena con sus correspondientes ruidos (cerrar una puerta, romper un vidrio, un grito, un golpe en la mesa)...y, después, reconstruirla.
3. Reconocer sombreros: reconocer a quién pertenecen unos cuantos sombreros (uno de Napoleón, uno de soldado, sombrero de copa, de Mosquetero, de astronautas...)
4. Equipo: decir cinco cosas típicas de un vestido o equipo de investigador.
5. Atención: en una habitación buscar cinco colillas de papel que están medio escondidas...

Se supone que unos prisioneros quieren evadirse de un campo de concentración en una noche oscura. El campo posee varias "salidas" marcadas con postes ligados entre sí (salvo en el espacio de las salidas) mediante una cuerda, a la altura del pecho, que representa una barrera infranqueable. Todas las salidas están guardadas por centinelas, menos una que está libre.

Se ponen desordenadamente objetos que permitan al jugador comprobar su posición en el curso de una salida: saco de dormir, bolsa de provisiones, planta de madera, tienda de campaña de diversos tipos montadas, etc. Evitense los objetos peligrosos; por lo demás siempre que un jugador puede correr peligro, el árbitro debe prevenirles.

Los jugadores se alinean y observan atentamente el terreno, la barrera y las salidas; luego se les venda los ojos y empieza el juego.

Cada vez que un jugador llegue al alcance de un centinela, éste se le acerca con suavidad, pero sólo puede capturarlo (con sólo tocarlo) si el jugador traspasa completamente el espacio abierto entre los dos palos, yendo un

paso más allá de ellos. Si el jugador se da cuenta de que se acerca a una salida vigilada, puede retroceder, en cuyo caso el centinela no tiene ningún poder sobre él hasta una nueva tentativa de salida. Cuando el jugador traspasa la puerta libre, el árbitro le anuncia su victoria, y el jugador se quita la venda. A partir de ese momento debe llegar hasta el refugio (sin hacer ruido que puedan guiar a los demás jugadores) y permanecer allí hasta el final del juego. Una variante del juego puede ser que los prisioneros se agrupan en equipos de dos o tres jugadores. El prisionero de cada equipo que marcha antes tiene derecho a guiar a sus compañeros llamándoles y gritándoles indicaciones. Se puede fijar un tiempo determinado.

25. EVASIÓN A CIEGAS

Este juego es apasionante se puede jugar en diversas versiones:

A) CON PLANO: El tesoro se encuentra al final de un itinerario difícil, cuyo croquis más o menos detallado será entregado a los jugadores. Los jugadores parten de uno en uno y vuelven lo más rápidamente posible, después de haber descubierto el lugar del tesoro que estará indicado por un banderín.

B) CON PLANO DICTADO: El director de juego explica el itinerario oralmente y los jugadores deben confeccionar el croquis según sus indicaciones antes de salir en busca del tesoro.

C) CON MENSAJE: Se distribuye un plano que indica un lugar no muy distante donde se encuentra el mensaje. Este mensaje contiene otro plano indicando el lugar del 2º mensaje, etc...hasta el final del itinerario. EL tesoro puede estar escondido para aumentar el interés del juego. En el lugar de cada mensaje puede colocarse un vigilante.

D) CON PERSECUCIÓN: El que llega 1º recoge el tesoro y debe llevarlo hasta la meta. Si es alcanzado o tocado por uno de sus perseguidores, el tesoro pasa a este último, y así hasta la meta.

E) COMBINACIÓN DE VARIAS MANERAS: Se debe descubrir el itinerario mediante la orientación, mensajes, tarjetas de visita, etc...

F) A LA DEFENSIVA: Hay unos guardianes que vigilan el tesoro (solamente dentro de cierta zona, por ejemplo hasta 100 metros del escondrijo, e intentan capturar a los buscadores. Para ello, los jugadores llevan una cinta de juego en el cinturón y cuando les quitan dicha cinta quedan eliminados de juego o bien refuerza el equipo de defensores.

26. EL TESORO DEL CAPITÁN BARBARROJA

El capitán Barbarroja, célebre pirata, ha enterrado su tesoro en una isla dibujando un plano concreto de su emplazamiento.

Posteriormente el capitán muere durante un abordaje y su plano cae en manos de su ayudante Baruk el Malo. Este, después de reflexionar mucho tiempo, decide dar su tesoro a uno de los tres equipos que se encuentran a bordo de cada uno de los tres navíos que componen la flota pirata, reproduce el plano en tres copias idénticas, y lo rompe en 10 pedazos perfectamente encajables. Cada equipo debe tratar de apoderarse del tesoro que se encuentra enterrado en alguna parte en la isla, para ello es preciso leer el plano. Baruk el Malo se encuentra en el centro del área de juego con los tres planos divididos cada uno en 10 fragmentos. Con la entrega de Cinco "vidas" tomadas en combate se da un fragmento sacado a suerte. Cuando un equipo llega a descifrar el plano (no es indispensable tener los 10 trozos) va y desentierra el tesoro. Cada equipo es enemigo de los otros dos y la lucha se hace con presa al pañuelo atado al brazo o a la pierna, a gusto de los jugadores pero para todos igual. Cada jugador dispone a voluntad de vidas en cartón (pequeños trozos de cartulina) de diferente color para cada equipo y debe entregar una cada vez que le quiten el pañuelo.

El barco de cada equipo está constituido por un contorno trazado en el suelo o limitado por una cuerda. Dentro de cada navío se es inmune.

Cuando se llegan a reunir cinco vidas tomadas en los dos campos enemigos (o en uno sólo) se adquiere el derecho de pedir a Baruk el Malo una parte del plano. Descifrar el mensaje es una labor a realizar juntos.

27. EL TESORO ESCONDIDO

Es un estilo al CARAMANCHADA. Cada equipo es un submarino.

Cada equipo tiene una información (dibujos, casilleros...) Cada equipo dispone de una hoja por submarinista y tiene algunos vigilantes. Cada equipo va a tener que ir siempre a uno hasta que lo hunda, es decir hasta que copie toda su información del submarino que le corta el paso.

Durante el trayecto cada submarinista pondrá quitar o ser quitada su pañoleta que la tendrá puesta detrás en el cinto. Si se la quitan él tendrá que dar una vida del color, así hasta cuatro.

Una vez le han quitado a uno las cuatro vidas va a su base submarina y allí le darán más (es decir las que han ido robando por el camino). Si allí no hubiera tendría que ir a la base Neptuno a pedir unas cuantas, allí según se verá hay un número determinado por submarino y habrá que hacer una prueba para conseguirlas.

Una vez se ha obtenido la información completa de un submarino el hombre rana con el salvoconducto va a Neptuno le presenta la información, le firma el salvoconducto y va al submarino a presentársela. Si es cierta el submarino es

hundido para ellos y deberán de ir a por otro submarino. Si es errónea, como sólo se permite con un disparo, deberán de ir a por otro submarino.

28. PERSECUCIÓN DE CONTRABANDISTAS

Es bueno jugarlo de noche con linternas.

Los jugadores se dividen en tres equipos. Los aduaneros llevan un distintivo en la parte anterior y posterior del gorro. Los contrabandistas llevan la cinta de juego. Los límites del terreno deben ser claramente visibles. Uno estará constituido por el río en una longitud de 500 m. A la hora "x" los aduaneros se encontrarán fuera de los límites de la zona de juego (ellos no saben donde se encuentra el escondrijo de los contrabandistas) y los contrabandistas están listos para embarcar en un puesto de partida desconocido por los aduaneros.

A una señal todos los equipos se ponen en movimiento, los aduaneros penetran en la zona de juego para vigilar la costa. Los contrabandistas intentan atracar en el punto más favorable. Cada vez que un contrabandista vea un aduanero y grita un nombre y el signo exacto de un distintivo, éste último queda eliminado y va a retirarse al hospital de aduaneros en "H".

Si un aduanero consigue quitar la cinta a un contrabandista, sin haber sido visto antes, el contrabandista quedará preso, no podrá ofrecer ninguna resistencia y deben dejarse conducir a la prisión "P"; le colocarán la cinta de juego en forma de brazal y le atarán fuertemente con celo marrón o pita, dentro de la prisión, donde quedará sin guardián (deberá haber un vigilante de prisiones para evitar torpezas....)

Todo prisionero tiene derecho a evadirse. Si lo logra (para ello debe deshacer sus ligaduras completamente, él sólo), vuelve a colocarse la cinta de juego y vuelve a tomar parte en el juego como antes.

Los contrabandistas deben transportar sus mercancías (una bandera) del barco hasta el escondrijo y se pueden pasar la bandera de uno a otro en el momento en que estén en peligro de ser capturados.

Los aduaneros pueden quitarles el banderín.

Si antes del fin del juego los contrabandistas atracan en la orilla, alcanzan el escondrijo con su mercancía y lo depositan sin ser capturados, luego vuelven a su embarcación y llegan al punto de partida, sin que ninguno haya sido capturado, habrán ganado 100 puntos. Pierden 10 por cada prisionero final; 25 si la mercancía es capturada por los aduaneros antes de llegar al escondrijo; 15 puntos si su embarcación no vuelve a tiempo a su punto de partida.

Los aduaneros pierden 1 punto por cada jugador eliminado. Pero estos puntos no benefician a los contrabandistas.

29. LOS SUBMARINOS

El capitán Barbarroja, célebre pirata, ha enterrado su tesoro en una isla dibujando un plano concreto de su emplazamiento.

Posteriormente el capitán muere durante un abordaje y su plano cae en manos de su ayudante Baruk el Malo. Este, después de reflexionar mucho tiempo, decide dar su tesoro a uno de los tres equipos que se encuentran a bordo de cada uno de los tres navíos que componen la flota pirata, reproduce el plano en tres copias idénticas, y lo rompe en 10 pedazos perfectamente encajables.

Cada equipo debe tratar de apoderarse del tesoro que se encuentra enterrado en alguna parte en la isla, para ello es preciso leer el plano. Baruk el Malo se encuentra en el centro del área de juego con los tres planos divididos cada uno en 10 fragmentos. Con la entrega de Cinco "vidas" tomadas en combate se da un fragmento sacado a suerte. Cuando un equipo llega a descifrar el plano (no es indispensable tener los 10 trozos) va y desentierra el tesoro.

Cada equipo es enemigo de los otros dos y la lucha se hace con presa al pañuelo atado al brazo o a la pierna, a gusto de los jugadores pero para todos igual. Cada jugador dispone a voluntad de vidas en cartón (pequeños trozos de cartulina) de diferente color para cada equipo y debe entregar una cada vez que le quiten el pañuelo.

El barco de cada equipo está constituido por un contorno trazado en el suelo o limitado por una cuerda. Dentro de cada navío se es inmune.

Cuando se llegan a reunir cinco vidas tomadas en los dos campos enemigos (o en uno sólo) se adquiere el derecho de pedir a Baruk el Malo una parte del plano. Descifrar el mensaje es una labor a realizar juntos.

CORTOS INTERIOR

1.-EL HOMBRECILLO

El conductor tiende un objeto simbólico a un jugador diciendo: "Te entrego a mi hombrecillo". El jugador pasa el objeto a su vecino diciendo lo mismo y así toda una ronda. El conductor en la segunda ronda dice: "Te entrego la casa de mi hombrecillo" y todos repiten y se van pasando "el hombrecillo". El conductor del juego añade "Te entrego la llave de la casa de mi hombrecillo"... la frase se va complicando y quien no la sepa repetir igual queda eliminado. A partir de 11-12 años que no sea el conductor el que va alargando la frase y en lugar de sólo repetir, los niños deban añadir dificultad a cada paso.

2.-VERÁS Y NO CATARÁS

Se hacen grupos de 6 ó 7 jugadores.

3.-EL HOMBRECILLO

El conductor tiende un objeto simbólico a un jugador diciendo: "Te entrego a mi hom-trego la casa de mi hombrecillo" y todos repiten y se van pasando "el hombrecillo". El conductor del juego añade "Te entrego la llave de la casa de i hombrecillo"... la frase se va complicando y quien no la sepa queda eliminado. A partir de 11-12 años que no sea el conductor el que va alargando la frase y en lugar de sólo repetir, los niños deban añadir dificultad a cada paso.

JUEGOS DE GYMKHANA

ESQUEMA GENERAL DE UNA GYMKHANA

Se trata de hacer un recorrido en el que habrán de superar distintas pruebas. Pueden jugar muchísimos chicos/as divididos en equipos. Habrá tantas pruebas (puestos) como equipos. Los equipos irán pasando por los puestos, cada puesto tendrá su ambientación y su dificultad. Cuando un equipo llega a un puesto todos los del equipo deberán realizar la prueba. Una vez se ha acabado la prueba (puede acabarse por tiempo determinado o por lo que de de sí la prueba) se pasa a la prueba que le digan.

1.-EL LIBRO DE LA SELVA

Este juego está pensado para cuatro equipos (manadas. y cada manada tiene sus seisenas)

•PUESTO I

Ambientación: "Las palabras mágicas"

"Volvióse, entonces, el gran oso pardo, para decirle a Bagheera cómo había pedido a Hathi, el Elefante Salvaje, que sabe todas estas cosas, que le dijera las Palabras Mágicas, y como Hathi llevó a Mowgli a una laguna para obtener de una serpiente de agua la Palabra que sirva para todas las serpientes porque Baloo no podía pronunciarla; finalmente como Mowgli podía considerarse a salvo de todas las eventualidades que pudieran presentársele en la Selva, porque ni serpientes, ni pájaros, ni fieras le causarían el menor daño"

Prueba nº 1: Descifrar un mensaje en 1 minuto.

Cada seisena recibe un papel en el que está escrito un mensaje, se trata de descifrarlo en el menor tiempo posible, teniendo en cuenta que letras y palabras están en desorden.

MENSAJE: "Baloo enseñó a Mowgli las palabras mágicas de la Selva. Seguramente vosotros ya conocéis las Palabras del pueblo cazador: «Tú y yo somos de la misma sangre» Pero, y ¿las del pueblo de las serpientes?. fijaros bien, están escritas debajo, solo que un poco enrevesadas. Se trata de poner en orden las letras de cada palabra y después ordenar las palabras para formar la frase. Es muy fácil.

"A IRRÆT OY AL PERNECME TOSE UT Y" (Tú y yo pertenecemos a la tierra)

Prueba nº 2: Kim de gusto-olfato

Como sabéis en la selva es muy importante saber hacer uso de los sentidos y sus habitantes procurando desarrollarlos al máximo, principalmente el olfato y el gusto. ¿Os imagináis un lobo sin olfato?, le sería realmente difícil seguir la pista de las piezas al cazar.

También Mowgli aprendió a servirse de los sentidos en la dura vida de la selva. Baloo y Bagheera le ayudaron a educarlos, porque saber seguir un rastro sólo por el olor del animal perseguido o distinguir entre todas las plantas de la selva cuál es la buena para comer requiere mucho entrenamiento.

Ahora vosotros, lobatos habéis de demostrar que también sois capaces de distinguir y reconocer algunas cosas por su olor y su sabor.

Con los ojos vendados los lobatos han de reconocer por el olor y el sabor seis cosas (aceite, vinagre, vino, agua azucarada, coca-cola, leche...todo ello en vasos de plástico). Cada uno dispone de 30" por prueba.

Prueba nº 3 Carrera de obstáculos *"La agilidad es un factor muy importante para la vida en la selva. Mowgli sabía esto y por eso se preocupó desde muy pequeño de estar siempre fuerte y bien preparado. Sus correrías por la selva le enseñaron a salvar toda clase de obstáculos. Dice el "Libro de la Selva": "Sabía el muchacho trepar a los árboles casi también como andar, y nadar casi con igual habilidad que correr..."*

¿Seréis capaces, vosotros de mostrar casi tanta habilidad como Mowgli?. Seguro que sí, pues 1Ánimo!. habéis de hacer un pequeño recorrido, salvando los obstáculos que se os presenten en el meno tiempo posible. por supuesto que lo haréis como hacen todos los lobatos: Lo mejor posible.

Hacer en el menor tiempo posible el siguiente recorrido: subirse a un árbol, carrera sorteando árboles, arrastrarse por el suelo sin tocar una cuerda bajita....parecido a una pista americana.

Prueba nº4:"La caza de Kaa"

Ya sabéis que Mowgli fue raptado en una ocasión por los Bandar-Log quienes lo llevaron hasta las Moradas frías. Enterados Baloo y Bagheera acudieron a salvarlo llamando en su ayuda a Kaa, la serpiente pitón tan temida por los monos.

"Hundíase la luna tras las colinas, y las filas demonios, temblando de miedo, agrupados sobre los muros y las almenas parecían entonces la rota y movable olla de aquel escenario. Baloo dirigióse a la cisterna para beber; Bagheera comenzó a alisarse la piel, y Kaa se deslizó hasta el centr de la terraza, cerrando la boca con sonoro chasquido que atrajo las miradas de todos los monos."

Cada seisena dispone de una cartulina en que está dibujado un "laberinto". Se trata de encontrar el camino que deben seguir Baloo, Bagheera y Kaa para llegar lo antes posible a las Moradas frías.

Prueba nº5: Los Bandar-log Dice Baloo hablando de los Bandar-log a Mowgli: *"El pueblo de la selva los tiene desterrados de su boca y de supensamiento. Son muchísmos, malos, sucios, desvergonzados, y desan si es que puede decirse de ellos que tengan un deseo fijo, llamar nuestra atención.*

pero nosotros noles hacemos caso, ni siquiera cuando arrojan sobre nuestra cabeza nueces e inmundicias" Ningún lobato quiere parecerse a los Bandar-log, y no les hace caso, ni siquiera cuando, como en este caso tiran "nueces" sobre uno, mientras pasa un madero.

Atravesar un madero mientras el resto de la seisena, convertidos den monos por un momento bombardean al que pasa con una lluvia de "bolitas de papel", neoprenos, sacos de dormir...

Prueba nº6: Pasar un puente mono *"Mowgli no pudomenos que deleitarse de aquella loca carrera, aunque los trozos de tierra que vislumbraaba allá abajo lo aterrorizaban, y aquel pararse y partir de nuevo, al fin de cada balanceo en el vacío, le tenía con el alma en un hilo.*

Evidentemente Mowgli estaba acostumbrado a subir a los árboles a gran altura y balancearse en sus ramas, saltando de uno a otro; pero nunca a tanta altura, ni con tanta velocidad como en aquella ocasión en que lo raptaron losmonos, verdaderos maestros de este arte de andar por los árboles.

Pasar colgado de pies y manos, y sin caerse, un puente de una sola cuerda, de 3 a 4 metros, tendida entre dos árboles.

Prueba nº 7. Las lianas *"Si los Bandar-log eran despreciados por los demás pueblos de la selva, uno de los motivos era su falta de organización. Siempre estaban a punto de tener un jefe, de poseer usos y leyes propias, pero nunca lo lograban, porque de un día para otro se les borraba de la memoria,,,. Vosotros vais a demostrar que sois capaces de organizarlos y que no sois como ellos.*

Todos los lobatos de la seisena, menos uno, se colocan, con los ojos vendados, uno detrás de otro, con las manos apoyadas en los hombros del anterior. al final se colocará el que tiene los ojos destapados. De esta forma han de caminar hasta un objetivo cercano (15 m), donde recogeran un pañuelo colgado, volviendo al punto de partida. Todo ello bajo las indicaciones del que ve.

Prueba nº11: *Sobre el llano que se extendía a la orilla opuesta, la hierba erguida, se había muerto, y quedaba como momificada. las trilladas pistas del ciervo y del jabalí, todas en dirección al río, habían rayado la descolorida llanura con polvorientas ramblas, abiertas en la hierba de tres metros de altura...*

Este era el aspecto del río Waigunga en los tiempos de la gran sequía, pero su aspecto normal solía ser muy distinto, cuando la lluvia regaba la tierra regularmente.

Seguramente , vosotros sabréis representarlo, utilizando elementos naturales, como ramitas, hojas, piedras...

En dos minutos deberéis de camuflaros entre piedras, ramas y que no se os vea ni un pelo.

Prueba nº12: El neumático

En las estaciones buenas, cuando el agua era abundante, los que iban a beber al río Waigunga, lo verificanan arriesgando la vida, yeste riego contribuía, en no pequeña parte, al atractivo de las excursiones nocturnas.

Pasar a través de un neumático, colgado a cierta ltura, yendo a parar al suelo previamente ablandado.

El que lo pase bien, tendrá como premio un vaso de efresco.

Prueba nº13: Los ladrillos

En las estaciones buenas, cuando el agua llenaba el cauce del Waigunga, era preciso nadar muy bien para poder atravesarlo. Pero ahora, en plena sequía se podía vadear fácilmente con un poco de habilidad y de equilibrio.

Unos ladrillos o unas piedras diseminadas por el suelo, dentro de unos límites. No se puede poner el pie en el "agua"

2.-"EL PIRATA MÁS SUCIO Y TEMERARIO DEL BARCO"

El juego consistirá en hacer unas pruebas en las que al final los chicos/as acaben rebozados de harina, mojados de arriba a abajo. Que no pasa nada ya que al final del juegos se ducharán e iremos a la poza.

PRUEBAS ENCARGADO ORDEN PAÑOLETA

1. PISTA AMERICANA:

Consiste en mojar bien, empapar el campo de voleyball con la manguera que os deje Avelino. Allí organizad como podáis con bancos, pita...un recorrido que tienen que pasar arrastrándose...

2. DUCHARSE MIENTRAS CANTAN UNA CANCIÓN:

Se hace el proceso contrario al de ducharse.

Primero se ponen bajo las duchas mientras cantan su himno. Se apagan las duchas y se enjabonan.

3. CHOCOLATE:

Con los ojos vendados se dan de comer unos a otros pan duro con chocolate. El encargado de esta prueba le habrá dicho a luisón por la mañana que le haga chocolate.

1 2 3 4 5 6 7 8 9
2 3 4 5 6 7 8 9 1
3 4 5 6 7 8 9 1 2
4 5 6 7 8 9 1 2 3
5 6 7 8 9 1 2 3 4
6 7 8 9 1 2 3 4 5
7 8 9 1 2 3 4 5 6
8 9 1 2 3 4 5 6 7
9 1 2 3 4 5 6 7 8

4. LLENAR BALDES CON AGUA DEL RÍO:

Se coloca los baldes vacíos donde está la portería de fútbol. La prueba consiste en echarse al río y llenar con el agua que lleve la ropa, estrujándola los baldes.

5. PEINADOS DE MODA:

Con crema de Nivea deben embadurnarse el pelo y hacerse un peinado exótico por parejas. Luego escenificarán dicho pase entre ellos con comentarios...

6. HIDROMASAJE:

Los americanos han descubierto que la arcilla negra relaja a los piratas, y sobretodo después de un abordaje a otro barco. Hay que coger la arcilla negra que hay debajo de las piedras, enfrente de la chopera, en la orilla, entre las hierbas...y embadurnarles todo el cuerpo...

7. BUSCAR EL TESORO:

En un balde lleno de agua con harina, se meten unos caramelos. Habrá que coger dos.

8. MORDER LA MANZANA:

En un balde lleno de agua se suelta una manzana.

Con las manos detrás deberá de morder por lo menos tres veces y comerse los trocitos.

9. MUCHA HAMBRE:

Se llenan las manos con tomate Ketchup, y con la boca deberán de comer (absorbiendo, con la lengua...) de manos de distintos compañeros hasta limpiar las manos unos a otros.

3.-JUEGO DE BASES D.P.T

1. BASE VIVACS (de 30' a 45')

Hace muy mal tiempo y la noche se echa encima. El pronóstico del tiempo es de lluvias torrenciales y granizo. Debes hacer un vivac con capacidad para 3 personas. Esas 3 personas comprobarán in situ (es decir, desde dentro) la solidez del vivac al granizo y a las lluvias. Para construir vuestro vivac podéis utilizar todo lo que llevéis encima desde que ha empezado el juego y todo lo que la Naturaleza os ofrece, sin destrozar nada. Si tenéis necesidad de una rama, por ejemplo coger las secas de los árboles y matorrales.

La puntuación se da en base a tiempo empleado en la construcción, creatividad, estética, acabado, resistencia a la lluvia y resistencia al granizo, así como a la habitabilidad.

2. BASE ALIMENTACIÓN (Elegir una de las dos posibilidades)

Ha estado lloviendo mucho y os habéis refugiado en el vivac, olvidándoos de recoger la comida y los hornillos. Los perolos, platos, etc. se los ha llevado el aire. Lo único que se ha salvado del desastre ha sido una patata, un huevo y un puñado de harina que uno de vosotros llevaba en el bolsillo del anorak. Debéis cocinar la patata y el huevo en una hoguera, de tal forma que ambos alimentos ocupen un sólo volumen. Así mismo, debéis de cocer la harina haciendo un bollo de pan en un pequeño horno. Después de hacerlo todo, todos los miembros de la patrulla debéis probar la comida y el pan.

La puntuación se da en base al tiempo empleado en encender la hoguera y el horno, a la presentación de los alimentos cocinados y alas caras de placer que pongáis al probar vuestras suculentas creaciones.

3. BASE MORSE, MENSAJES CIFRADOS Y PISTAS

En esta base vas a recibir un mensaje en morse y mensajes cifrados que tendrás que traducir para poder seguir participando en esta base, pues te indicarán el lugar donde se encuentra la primera pista. Siguiendo las pistas podrás llegar hasta un sobre con el nombre de tu equipo. En este sobre encontrarás un mensaje.

Debes cifrar ese mensaje en código morse y transmitirlo a los jefes.

La puntuación se da en base a los tiempos empleados y errores cometidos.
jefes.

4. BASE DE ORIENTACIÓN

Tu equipo se encuentra completamente perdido en el monte. Debe dibujar un croquis de la zona de acampada, pues uno de vosotros va a poder llevar un mensaje hasta el equipo de rescate dónde os encontráis. Debéis dibujar el croquis con el mayor número posible de detalles para que se os encuentre. Es fundamental señalar en el croquis dónde se encuentra el Norte, que debéis encontrar por medios naturales. La puntuación se da en base al tiempo empleado y la calidad.

5. BASE NATURALEZA

Tu equipo se encuentra en un concurso en el que participáis para obtener dinero con el que realizar un campamento en Finlandia. La pregunta es: ¿Qué nombre reciben las aves de las fotos que hemos colocado en las cartulinas?

JUEGOS DE CONTEMPLACIÓN

1.-CAZA SILENCIOSA

Se pide a los muchachos que guarden absoluto silencio y que permanezcan quietos, sin tomar nota de nada durante un tiempo determinado (2 minutos). Luego se les pide que hagan una lista de todos los ruidos percibidos en esos minutos de silencio.

2.-JUEGO DEL SILENCIO

Esta modalidad de caza fue practicada por los indios americanos, quien deseaba emplearla se dirigía a un lugar que conocía bien y que le interesaba. Allí rodeado de bosques o junto a la falda de una colina, se sentaba, procurando asumir un estado mental a la vez el ajado y vigilante. Si su llegada había causado disturbios entre los animales del lugar, esperaba con paciencia hasta que el ritmo de la naturaleza recobraba su rutina armoniosa. A menudo lo que buscaba en la caza silenciosa era observar y aprender. Cuando vayas a cazar de este modo elige un sitio en el que puedas permanecer quieto sin incomodidad.

Al principio permanece inmóvil, sin volver siquiera la cabeza. Trata de pasar desapercibido, dejando que el mundo a tu alrededor prosiga su ritmo normal como cuando tú no estás. Siéntete parte del mundo que te rodea...Al quedarte quieto, algunos animales, curiosos, tal vez se te acerquen para echarte un vistazo más de cerca, no te muevas, disfruta de su presencia y de su tacto

BANES Y ANIMACIONES

1.-EL COHETE

Consiste en realizar el lanzamiento y la explosión de un cohete imaginario todo el grupo.

Para su lanzamiento realizaremos los siguientes pasos:

- Encender la mecha (Acción de encender y sonido de quemar una mecha: Ssssssssss)
- Lanzamiento (Golpeo de manos en piernas y luego en pecho)
- Explosión. (Sonido onomatopéyico: BOOOoM)

2. BAN DEL ESPADACHÍN

El público tiene que responder con una serie de expresiones a cada uno de los movimientos del animador, el animador estará siempre simulando una pelea de espadas con otro personaje.

Estos movimientos serán: Cada vez que ataque y toque el espadachín con su espada la espada del contrario el público grita:

CHAS .Cuando ataque el otro hará: CHOS. Y cuando le hiera en el cuerpo: OH TOUCHÉ.

Es divertido oír la música del público si los espadachines golpean de dos en dos, alternando...y al final muere uno.

3. BAN DEL BOXEADOR

El público tiene que responder con una serie de expresiones a cada uno de los movimientos del animador, el animador estará siempre simulando una pelea de boxeo con un hombre invisible.

Estos movimientos serán: Pegar un puñetazo con la derecha: el público gritará PE. Pegar con la izquierda: PO.

Esquivar un puñetazo del contrario: HUY. Recibir un golpe del contrario en el cuerpo:

AHH.

El animador simulará una breve pelea y al final será derrotado cayendo al suelo. En ese momento aparece algún animador y contará con el público hasta 10. KO.

4.-TARARÁ...CHIC...PUM

El animador hará de director de orquesta y dividirá el grupo en tres partes.

A una parte se le dará el tarará, a otra el chis y a la tercera el pum.

Cada vez que el animador señale a una parte todas las personas de esa parte gritarán a la vez su palabra, TARARÁ...CHIS...PUM...

APLAUSOS

Existen muchas formas de aplaudir, estas son varias, pero te puedes inventar las que tú quieras.

-Un aplauso. (Solo uno)

-Aplauso con ovación. (Un aplauso y Oh!!)

-La lluvia. (Aplaudir con un dedo, con dos, hasta llegar a golpear los cinco dedos a la vez en la palma de la mano).

-La ametralladora. (Aplaudir sólo el sector que señala)

-Caída del pañuelo. (Se aplaudir mientras el pañuelo está en el aire)

-Aplauso cerrado. (Un aplauso y se hace que se cierra con llave)

-Aplauso y medio. (Un aplauso y corte de una mano sobre la otra)

-Aplauso mudo. (Como aplauden los locos sin llegar a darse las dos palmas a la vez)

5.-APLAUSOS

Son un intervalo, una pausa, una descarga, un aplauso. Duran unos pocos minutos. Su éxito depende de la brevedad. Son seguidos por todos los participantes del círculo, indistintamente, sin moverse de su sitio.

Se dividen en Bans cantados (son motivos de fácil aprendizaje ya que son sonoros y porque la dificultad se centra sólo en el conocimiento del ritmo, lo demás es repetir movimientos...), Bans gritados (hace falta buena voz...), Bans mimados. El texto se inventa, se adapta, se extrae de una canción, de un chascarrillo, de una escena afortunada...

6.-ATAQUE INDIO

Se trata de un Ban espectáculo con tema completo. Los componentes del círculo, siguen el relato del animador completándolo con ruidos y sonidos. Al comienzo de la narración, los participantes siguen los siguientes ruidos:

Trote: se golpean los muslos con las manos

Galope: como arriba pero con ritmo acelerado.

Sobre el puente: se golpean el pecho con los puños

Rastrear: se frota las manos una contra otra

Nadar: se aspira contra la palma de la mano, moviéndola.

Marcha: golpear juntas las palmas de las manos y a continuación golpear la mano izquierda contra la pierna izquierda, y la mano derecha contra la mano derecha.

"Una noche, la tribu de los Pies Negros, decidió invadir el campamento de los Siux. Los jóvenes guerreros, lanzaron el grito de guerra (grito), saltaron sobre sus caballos y partieron al trote.....; la luna brillaba en el cielo y los jinetes reunidos en la pradera se lanzaron al galope....., atravesaron un puente....., aflojaron la marcha para escalar los flancos de una colina, superaron un puente..... y se lanzaron a galope desenfrenado por la inmensa pradera.....y al fin llegaron a las proximidades del campamento Sioux. El río los separaba, pero ellos se arrojaron a las gélidas aguas nadando vigorosamente.....; una vez superado, se aproximaron al campamento arrastrándose....escondidos en la espesa hierba.

Ya en los límites del campamento, los Pies Negros, lanzaron todos a la vez sus tomawahs (puño cerrado golpeando contra la palma de la otra mano) y saltaron al ataque con un gran grito.....

La batalla fue tremenda ya que los Sioux eran unos guerreros valerosos. La luna era oscurecida por las flechas (ziip, ssstac, ziip). No obstante los Pies Negros consiguieron una merecida victoria (grito de victoria).

Cargados con el botín, tomaron el camino de regreso, atravesaron el río..., se lanzaron al galope por la inmensa pradera....., atravesaron el puente....., atravesaron la colina, de nuevo al galope...y por fin alcanzaron sus tiendas.

Alrededor del fuego, el Jefe de la tribu ensalzó su coraje y todos cantaron hasta el amanecer.

7.-LA HORMIGUITA

Tengo, ¡Ah! ja-ja

una hormiguita en la panchita

que me está haciendo cosquillitas

y no me deja dormir.

(Repetir con las cinco vocales)

8. SOMOS GENTE DE PAZ

¡ Somos gente de paz
y no queremos gritar!
(Se hace previamente un círculo,
y poco a poco de menos a más, y conforme la gente va andando hacia el centro del círculo se va cantando más fuerte hasta ir gritando...Y así hasta de nuevo ir retrocediendo y cantando más bajito hasta casi no oírse)

9. FERNANDO VII

Cuando Fernando VII
usaba paletón (bis)
Cuando Fernando VII
usaba paletón, paletón,
usaba paletón.
(Repetir con las cinco vocales)

10. BABOR Y ESTRIBOR

Es babor, quien gana, quien gana,
es babor, quien gana a estribor.
Estribor que gana , que gana,
estribor que gana a babor....

11.MONGÓO

Mongooooó
Epi, epa, emaie,
epi, epa, emagüe.
Óyeme bururur,
Óyeme bururue.
A mucha, mucha jama.
¡Oh malumbam malumbe!
¡¡Watussi Watussi,Wana!!
(Repetir gritando. Que los niños-as
se inventen otras...)

12.-UN BOMBERO

¡ Que lo repita el señorito.....!
Había un bombero tilintilintilero,
que paseaba con su flamante coche,
bocadillos a peseta, limonadas a real.
¡Que lo repita la señorita...!

13.-UNA SARDINA

Una sardina, dos sardinas,
tres sardinas , y un gato,
se apostaron la manera
de meterse en un zapato.
Achichichigüagüa,
agüagüagüagüachichi,

14.-STA,STE

Stá, Sté, Stí, Stó, Stúpendo.
(Tantas veces como se quiera)
Nos ha gustado mucho

nos ha hecho mucha gracia
JA,JA,JA, Catapún Chin Chin
Gori, gori, gori, tilin, tilin Orejut!!

15. AGRADECIMIENTO

16. BRAVO

B, R ,A ,V ,O , bravo
Bravo, bravo, bravo, bravísimo.
Bravo, bravo, "bravísimo".
Bravo, bravísimo, bravo bravísimo,
Bravo, bravo, "bravísimo"

CONOCIMIENTO

INTRODUCCIÓN

Conocer al otro significa siempre una aventura. La vida nos brinda a diario la oportunidad de conocer a otras personas. Pero sólo "la vida en grupo" nos permite interiorizar, saber algo más sobre sus gustos, sentimientos, problemas..., en una palabra comunicarnos con ella, y la manera de comenzar puede ser un juego.

Porque apostamos por el acercamiento al otro y creemos en el valor del juego como fuente de comunicación, vamos a ofrecernos algunos juegos de comunicación. Son juegos que buscan estimular la comunicación entre participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa entre la comunicación verbal y , por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego ofrece para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

1.-VENDER MI PERSONA

Hago un cartel alusivo en el cual escribo todo lo bueno que hay en mí. Lo exagero, lo pregonó.

Se toca un pitido y la gente tiene que agruparse en dos y venderse mutuamente su mercancía. Se toca el pito y se tienen que juntar por tríos. Así sucesivamente hasta que se cansen.

A este juego se pueden añadir las figuras de: esclavos, agentes de venta, dinero...

2.-LAS SILUETAS

Se hacen la silueta por parejas. Con cartulinas se apoya la cabeza y se hace la silueta. Después cada uno tiene que escribir dentro de la silueta cómo es, lo que más le gusta, sus ilusiones... sin poner su nombre.

Por la tarde se colgaran entre los árboles y la gente va leyendo y anotando quién puede ser.

Las cartulinas se numeran y el otro chico que lee tiene que apuntar. Ej, nº1:Paloma, nº2: Manolo...

3. ME PICA AQUÍ

La primera persona dice: "Yo me llamo Juan y me pica aquí" (Se rasca la cabeza, por ejemplo). La siguiente continúa: "El se llama Juan y le pica allí (rasca la cabeza de Juan) y yo me llamo Charo y me pica aquí" (Rascándose una parte del cuerpo). La tercera dice:

"Se llama Charo y le pica allí y yo me llamo Rosa y me pica aquí" (rascándole a Charo y luego a sí misma...). Continúan hasta haber terminado todos.

4.-JUEGOS DE GLOBOS

Se coloca en círculo a los componentes. Material: cuatro o cinco globos.

El animador sale al centro por primera vez, tira el globo al aire a la vez que dice un nombre. Rápidamente la persona (si el grupo es muy numeroso y no se conocen salen todos los que se llaman igual) nombrada tiene que salir y pegarle al globo antes que este toque el suelo y a la vez ha de decir el nombre de otra persona y así sucesivamente. Ir poco a poco aumentando los globos. Irá aumentando la atención y la movilidad del grupo.

5.-VENDER MI PERSONA

Hago un cartel alusivo en el cual escribo todo lo bueno que hay en mí. Lo exagero, lo pregonó.

Se toca un pitido y la gente tiene que agruparse en dos y venderse mutuamente su mercancía. Se toca el pito y se tienen que juntar por tríos. Así sucesivamente hasta que se cansen.

A este juego se pueden añadir las figuras de: esclavos, agentes de venta, dinero...

6.- LAS SILUETAS

Se hacen la silueta por parejas. Con cartulinas se apoya la cabeza y se hace la silueta. Después cada uno tiene que escribir dentro de la silueta cómo es, lo que más le gusta, sus ilusiones... sin poner su nombre.

Por la tarde se colgaran entre los árboles y la gente va leyendo y anotando quién puede ser.

Las cartulinas se numeran y el otro chico que lee tiene que apuntar. Ej, nº1:Paloma, nº2: Manolo...

7.-LA PELOTA QUE QUEMA

Se sitúa el grupo en círculo y el monitor da una pelota a una persona, con la consigna de que la pelota está muy caliente, y para no quemarse tendrá que decir su nombre y pasarla rápidamente. Una variación puede ser el decir el nombre del que mejor le cae, del que le gustaría ser más amigo, del que vive en su calle...

8.- LA MANSIÓN DE LOS DESEOS

Se recibe a los participantes en una mansión figurada y fantástica.

Los jefes reciben a los invitados (miembros del grupo) y van describiendo el magnífico edificio, los bellos aposentos, los salones señoriales, asegurándoles una estancia agradable y la ayuda incalculable que les prestarán los poderes de todos los que les han precedido en la visita. Después se les invita a pasar al salón por parejas ceremoniosamente. Allí, en círculo, se beberá una receta secreta de los dueños de la mansión (un zumo). Antes de cada sorbo, uno por uno darán un paso al frente y expresarán sus deseos, por los que brindarán todos. Los deseos, a ser posible, deben expresar razones por las que han acudido a la mansión. A final, los jefes brindan porque se cumplan los deseos de todo el grupo, lo que se logrará gracias a la fuerza e implicación de todos y, naturalmente, a la bebida secreta.

9.-PARA CONOCERSE A CABALLO

Por parejas. Llevarse a caballito y contarle uno al otro la vida. Los amigos siempre cargan con los problemas, las alegrías, ñas ilusiones de sus amigos. Al cabo de un rato se turnan, siempre deberá hablar más el que está arriba. Se puede luego exponer en pequeño grupo.

10. PARA CONOCERSE DIBUJANDO

Se coge un lápiz y un papel y se observa con tranquilidad a la pareja que nos ha tocado, se dibujan los pies, las manos, los ojos, la boca, a nariz y el pelo del compañero por separado.(Requiere ontemplación, ver con tiempo cosas que antes no veíamos). Puede er bueno para las reuniones de pequeño grupo.

11. SILUETAS

Por parejas. Uno se tiende en el suelo encima del papel de embalar, en la posición más cómoda. EL otro dibuja su contorno y viceversa. Después se recortan las dos siluetas y cada uno, personalmente, elige fotos, palabras, dibujos con los que se siente identificado, y los pega en su cuerpo.

Una vez realizado el collage,se cuelga en la pared. Por turno, cada uno comenta el significado de las imágenes elegidas y la relación con su vida

12.EL JUEGO CONSCIENTE

Se trata de vender el propio cuerpo, como si estuvieras en un ercado. Tienes que pregonar las inmejorables cualidades de tu cuerpo, resaltando tus mejores facetas para que el público se uede prendado de él y lo compre. Puedes animar a que toquen la mercancía y comprueben su calidad.

Otra posibilidad más comprometida es realizarlo en grupo. Se pide n voluntario que haga de agente comercial y ensalce sus cualidades, mostrándolas a los demás. En este caso, la mercancía observa pasivamente la publicidad y venta, sin poder decir nada.

Esta variante se asemeja a una venta de esclavos.

13.JUEGO DE CONOCIMIENTO

Hay que dibujar a partir de las imágenes que hay (utilizando esas figuras geométricas sacarle partido y hacer algo figurativo) y a la derecha ponerle 3 ó 4 adjetivos.

CONOCIMIENTO

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Una vez hecho las recoge el monitor y va leyendo a cada dibujo una pregunta (* que no saben los chavales) y los respectivos adjetivos. La gente tiene que adivinar de qué persona se trata.

- * ¿cómo se ve uno?
- * ¿Cómo te ven los demás?
- * La vida es...
- * La familia...
- * El amor
- * El sexo

14.-CONVERSANDO CON LOS PIES.

El juego deberá desarrollarse con los ojos cerrados y en silencio.

Los participantes se unirán en parejas de dos y se sentarán en el suelo uno frente a otro, tocándose los pies descalzos de ambos.

Durante un tiempo establecido tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies.

A la hora de evaluar el juego dejaremos que se expresen primero las parejas, y luego el grupo, las emociones, sensaciones, sentimientos y descubrimientos que ha proporcionado el juego.

Una variante del juego es hacerlo sin saber quien es la pareja de cada cual, esto se logra cerrando los ojos antes de emparejarse.

15.- ADIVINA QUIÉN LO DIJO

Se juega en círculo. Una persona sale de la habitación. Los demás dicen una frase sobre el que se ha ido, tratando de que ésta se base en algo que sólo ellas saben sobre la persona que está fuera o sobre alguna anécdota o experiencia común. Cuando vuelve, se sienta en medio del círculo y alguien repite todas las frases, una tras otra.

Tiene que intentar acertar quién dijo cada una. El animador sugiere que las frases sean positivas.

16.-AUTOPRESENTACIÓN CON BALÓN

Los participantes se sientan en círculo. Esta presentación tiene varias fases: 1) Lanzamos el balón o cojín hacia alguien. El que lo recibe debe decir en voz bien alta su nombre, y volverlo a lanzar.

Cuando el balón haya recorrido a todos los participantes un par de veces, comienza la siguiente fase. 2)El que ahora recibe el balón debe decir el nombre de la persona que se lo ha lanzado. Si no lo recuerda, se lo pregunta al grupo, pero rápidamente porque el balón "quema en las manos". Al cabo de varias vueltas todos saben el nombre de los demás. 3) En esta fase no es necesario el balón.

Cerramos los ojos y uno comienza a nombrar correlativamente a las personas que están sentadas a su derecha hasta citar el círculo completo. Si falla, su vecino comenzará de nuevo a partir de la persona en la que éste se equivocó. Luego se repite la operación comenzando por los de nuestra izquierda. 4) Más sofisticado aún puede ser nombrar (también con los ojos cerrados) a una persona de nuestra derecha y a otra de nuestra izquierda alternativamente ,e ir progresivamente recorriendo el círculo.

17.-LEO TU ESPALDA

Este juego se puede hacer dividiendo al grupo en parejas, o bien una pareja actúa delante de todos.

Se escribe una palabra distinta en cada tarjeta y se cuelga o pega en la espalda de los participantes sin que éstos la vean. Se trata de leer lo que pone en la espalda del compañero. Uno debe impedir que lean su tarjeta e intentar ver la del que tiene enfrente Es más difícil de lo que parece, sobre todo si se juega sin poder tocar al contrincante.

18.-PRESENTACIÓN ARTÍSTICA

Cada uno piensa una manera de presentarse solamente con el nombre y un gesto como si fuésemos artistas que salimos a un escenario. "Me llamo....." y todos repiten "Se llama....."

19. NOMBRE, ADJETIVO, ANIMAL...

El grupo se coloca en círculo, y cada miembro del grupo dirá su nombre, y para hacerlo más ameno dirá también un adjetivo con la inicial de su nombre, seguido de un animal con la misma inicial.

DINÁMICAS

1.-MI LUGAR DE IMPLICACIÓN

El grupo ha de conocerse. Se coloca una vela encendida en el centro del círculo, que simboliza la entrega, la dedicación, la implicación. Tras unos minutos de silencio, hemos de valorarnos, colocándonos cerca o lejos de la vela, según nos sintamos más o menos implicados y entregados en lo que estábamos haciendo. Con la postura corporal podemos indicar nuestra confianza en los demás.

Si la confianza es total, nos colocamos mirando a la vela, y si estamos recelosos frente a todo, le damos la espalda. Cada uno se va situando...Se sugiere que mire a los demás para ver si ha sido demasiado impulsivo y, aún puede replantearse el lugar que ocupa.

Una vez situados definitivamente se realiza una pausa en la que se sugiere que cada uno busque lo que le falte para acercarse más al centro y lo que le limita. Puede expresarse en voz alta:

En lugar de colocarse uno mismo, coloca el zapato cada uno expresando la entrega, cerca o lejos de la vela. Por la disposición del zapato puede expresar el grado de confianza en el grupo: Mira hacia el centro (total), cruzado (ni mucha ni poca), hacia fuera (desconfía). El grupo puede variar de sitio tu zapato según te hayan sentido los demás jugadores. El juego exige bastante implicación, silencio, confianza y honestidad.

PARA HACER PAREJAS

1.-TARJETAS A LA ESPALDA

Se pegan o cuelgan las tarjetas en la espalda de los participantes sin que éstos puedan verlas. Luego se les invita a que, sin palabras si gestos, encuentren su pareja, para lo cual han de descartar a todas las demás. A medida que las parejas se van encontrando, resulta más sencillo para el resto del grupo.

RELEVOS

1.-MENSAJE BOCA A BOCA

Consiste en llevar el papel pegado a los labios mediante succión de estos, y el compañero coger el papel succionando más fuerte y llevándolo al otro compañero. Gana el equipo que hace más rápido el recorrido. Si se cae el papel al suelo esa persona vuelve a empezar. Estaría bien que el papel tuviera un mensaje secreto...

2.-LA MONEDA

Se hacen equipos, que se ponen tras una línea, a 10 metros de los animadores (tantos como equipos haya). Estos tendrán una moneda cada uno. Salen los primeros corriendo y van al animador.

Eligen cara o cruz. El animador lanza la moneda. Si coincide vuelve y sale el siguiente. Si no lo aciertan tiene que volver al equipo y regresar a probar suerte de nuevo hasta acertar (en vez de volver se puede quedar probando hasta acertar)

3.-DE VASO EN VASO

Los participantes se ponen en círculo con un vaso de plástico en la boca cogido con los dientes. Se irá pasando agua de uno a otro sin las manos...Tendrán que llenar un pozo o una botella o....

4. POR MÍMICA

Dividida la unidad en equipos, se colocan tantas filas como equipos haya y cada jugador habrá de ir donde está situado un animador (a una distancia de 10 m delante de cada equipo) y representarle mediante gestos un oficio, deporte, objeto, actividad, etc... Cuando se haya adivinado debe de volver a su equipo y venir otro a seguir adivinando pruebas.

5.-LLEVAR LA VELA

Esta es una carrera de relevos que favorece a aquellos que van con una velocidad moderada. Hay que llevar una vela encendida a través de un recorrido y pasarla de un jugador/a a otro/a mientras se va andando, en caballito, a cuclillas...Un ritmo demasiado rápido puede apagar la llama...

6. RELEVOS DEL PATO MAREADO

Se divide a los participantes en equipos (de 5 ó 6) Cada equipo se coloca en fila, en una línea de salida. Enfrente de cada equipo, y a una cierta distancia se colocará un palo clavado en el suelo.

A una señal, salen los primeros de la fila, que tendrán que ir hasta el palo, apoyar su frente en él y dar un número de vueltas determinado.

Luego tienen que volver a su sitio para que tome el relevo el siguiente.

JUEGOS COOPERATIVOS

INTRODUCCIÓN

El juego cooperativo, ofrece un mayor placer y disfrute del mismo, ya que el fin último no es el resultado sino la evolución del juego en sí. Al no existir vencedores ni vencidos, se elimina el miedo al fallo o al sentimiento de fracaso, devolviendo al niño la confianza en sí mismo como persona integrada dentro del grupo.

1.-BAR

En la puerta de entrada a la casa se cruza una mesa de las del comedor y en ella dos monitores estarán sirviendo Fanta de Limón...rebajada con agua para que dure más y beban todos por lo menos dos vasos. Los niños/as podrán beber cuanto quieran pero deberán pagar un precio en doblones estipulado por los monitores la noche anterior. El año pasado se hizo una cosa simpática y esta era apostar con los niños que no se bebían el vaso en tres segundos. Les picaba mucho y se gastaban el dinero cantidad. Si ganaban tenían una consumición gratis, si no perdían el dinero apostado.

2.-EL PIRATA MÁS RÁPIDO

En una mesa se pone una peseta o una piedra pequeña en medio. Los dos que juegan (puede ser al principio la banca y el niño, pero después se van animando y van apostando entre ellos) deberán de tener la mano izquierda detrás de la espalda y la mano derecha en el muslo. A la voz de un tercero: preparados, listos, ¡ya! los dos sacan rápidamente sus manos derecha y cogen la piedra. Aquel que lo consiga se lleva el dinero que había en la apuesta.

3. CARRERA DE BARCOS PIRATAS

Se hacen dos barcos en cartulina (de papiroflexia) con celo marrón se les ata una cuerda de pita de unos doce metros, al otro extremo se le ata un trozo de palo. Se extiende todo sobre el suelo, se hace una raya donde están los barcos y otra que será la meta donde está el palo. Se coge el palo con las dos manos y a la voz de ¡Ya! los dos contrincantes que han apostado por su barco comienzan a enrollar la cuerda tan rápidamente como pueden e irán viendo aproximarse a sus barcos rápidamente a la zona de meta. El que gana se lleva la apuesta.

4. EL VIGÍA

Es la prueba del micrófono. Hay que animar la fiesta desde algún sitio. Es como si fuera el pianista del salón. Los niños en esta prueba tendrán que pagar por cantar, contar chistes, contar sucesos, imitar animales, hacer el paria durante por lo menos un minuto cronometrado (controlar que no se estropee el micrófono, cuidado con el cable y que no se estire mucho, porque la fastidiamos...) Una vez realizada la prueba se le dan dos globos. Es el único sitio donde se dan globos. Se dan para la guerra de globos que se hará a continuación. Sólo se dan dos globos aquí porque así siempre hay gente en esta prueba, y se ameniza la taberna de paso.

5.-MANZANA IN CORPORE SANO

Atadas las susodichas manzanas o entre los árboles o en la portería de fútbol, apostar a que no pegáis más de cuatro mordiscos en 1 minuto. O que no os coméis entre dos la manzana en dos minutos...

6.-LOS PULSOS

Lo ideal sería hacerlo en una mesa. Con dos velas encendidas a ambos lados de los brazos, calculada la caída de la mano en la lucha y así poner emoción al espectáculo.

7.-PUNTERÍA

Con pistolas de agua, o con jeringuillas, o con la boca, apagar cinco de las diez velas encendidas, que habrá a distintas alturas y distancias , con sólo cinco disparos...

8.-TIRO AL PLATO

Coger un caldero lleno de agua y encima del agua un plato que flote.
Apostar a que con cinco monedas de peseta (o piedrecillas) no mete más de una desde una distancia...

9.-MANTENERSE A FLOTE

Se llena un cubo de agua y se pone dentro un limón o una manzana. Apostarse a que no puede poner encima de la fruta una moneda, sino que se hunde.

10.-TRAGABOLAS PIRATA

En una madera o cartón habrá pintado un pirata con la boca abierta, o habrá pintado un cañón...Hay que encestar las pelotas de tenis en su interior....

11.-TIRO AL PIRATA MALO

Derribar latas de coca-cola (disfrazadas de piratas o barcos) que habrá pegadas a la portería de fútbol o encima de una de las mesas...

12.-TIRO AL TIBURÓN

Colgar una sartén (pegado a ella un dibujo de un tiburón) atada de una cuerda a la rama de un árbol...

13.-DANZAS

Pagar por aprender danzas. O recibir un globo por estar bailando. No hacer los grupos muy numerosos (de unos diez)