

INDICE

JUEGOS DE INTERIOR

- 1- El dictado infernal.
- 2.- El despertador.
3. - La sorpresa olorosa.
4. - El perro rastreador.
5. - Los restauradores.
6. - El periodista.
7. - El carterista.
8. - El rey del silencio.
9. - Los perfectos contables.
10. - El mendigo.
11. - Los aduaneros.
12. - La madeja embrolada.
13. - El vendaval.
14. - Los objetos ordenados.
15. - La silueta del fantasma.
16. - El teléfono.
17. - El minuto.
18. - El hurón.
19. - Kim de escucha.
20. - Los ruidos del silencio.
21. - Las mamás y sus bebés.
22. - Los ladrones del museo.
23. - Me he ido a Africa.
24. - Las espaldas marcadas.
25. - Adivina la descripción.
26. - El director de orquesta.
27. - La princesa y el dragón.
28. - La boda del siglo.
29. - De dos, de a tres,. . .
30. - El salto del avión.
31. - Medor y Pompoón.
32. - El camarero.
33. - Canario, canguro, cangrejo.
34. - Los rastreadores.
35. - Los peces colgantes.
36. - Atomizado.
37. - Patatrás.
38. - La pelota de ping-pong.
39. - El juego de la observación.
40. - El pañuelo envenenado.
41. - Las parejas chillonas.
42. - La llave.
43. - La corriente eléctrica.
44. - El investigador ciego.
45. - Los cuatro vasos.
46. - El mundo al revés.
47. - Los diplomáticos.
48. - El prisionero de la torre.
49. - La cabra del Señor Jiménez.
50. - Cada cosa en su sitio.
51. - Las cerillas embrujadas.
52. - El cangrejo.
53. - Los pies transportadores.
54. - La carrera del despertador.
55. - Kim.
56. - Gusanos en la manzana.
57. - La zona oscura.
58. - El submarino.
59. - Pandemonium.
60. - Juego de kim (variantes).
61. - El muro.
62. - Los conspiradores.
63. - ¿Me lo puede repetir?.

64. - El vendedor.
65. - El amnésico.
66. - La huella del asesino.
67. - Magia negra.
68. - Los nudos ciegos.

JUEGOS DE EXTERIOR

1. - Los mancos.
2. - Las serpientes.
3. - Los prisioneros.
4. - La pelota burlona.
5. - La lucha por la pelota.
6. - El ataque a la fortaleza.
7. - La pelota caliente.
8. - La bolera humana.
9. - La cuchara.
10. - Tin a caballo.
11. - La oruga.
12. - El campo nazi.
13. - La cuenta atrás.
14. - Los piratas contra las carabelas.
15. - El mensaje secreto.
16. - La guerra de las pañoletas.
17. - El lobo en el redil.
18. - Los trenes ciegos.
19. - El lobo y el cordero.
20. - El torneo medieval.
21. - Los caballeros de la rosa.
22. - Los caballeros del pañuelo.
23. - La caza de la paloma.
24. - La araña y las moscas.
25. - Blanco y negro.
26. - Los tontos.
27. - El cascabel ciego.
28. - Las estatuas de sal.
29. - La cabra de los cuernos de oro.
30. - Pelota-túnel.
31. - La carrera ciega del cable..2
32. - La red-barrera electrificada.
33. - Acorralado.
34. - La pelota capitana.
35. - El avión sin piloto.
36. - La cacería de conejos.
37. - Los platillos flotantes.
38. - El banderín.
39. - Kaa, la serpiente pitón.
40. - Los cangrejos locos.
41. - El pulpo.
42. - Los contrabandistas.
43. - La bomba de relojería.
44. - Aviso de policía.
45. - Prueba "hebert" o múltiple.
46. - El cocodrilo.
47. - La carrera de tanques
48. - La carrera de los nudos.
49. - Las sardinas en lata.

GRANDES JUEGOS

1. - El árbol mágico.
2. - La destrucción del teléfono.
3. - La patrulla fugitiva.
4. - La marcha vigilada.
5. - El secreto de los Incas.

6. - El bombardeo.
7. - El zorro.
8. - El asalto a los tanques.
9. - El paso de la línea Maginot.
10. - Las minas del Rey Salomón.
11. - El ataque a la vía férrea.
12. - Los tesoros abandonados.
13. - La búsqueda de "Malapinta".
14. - Kim espía.
15. - Los infiltrados.
16. - Los saboteadores..3

JUEGOS EN EL TREN O EL AUTOBUS

1. - Los contrarios.
2. - Los "espaguettis".
3. - ¿Has visto lo que yo?.
4. - Esta es mi nariz.
5. - Los amigos.
6. - El teléfono.
7. - Ni sí ni no.

JUEGOS DE INTERIOR

1. EL DICTADO INFERNAL

Los jugadores, con los ojos vendados, disponen de una hoja de papel bastante rígida, de un lápiz, de una goma y de un sacapuntas. El director del juego les dicta lentamente una historia que los jugadores se esfuerzan por escribir lo mejor posible. El director del juego repite cada frase tres veces. Después de haber dictado la primera frase, el árbitro se acerca a los jugadores y les rompe la punta del lápiz; éstos deben sacarle punta rápidamente para poder escribir la segunda frase. Después de ésta, el árbitro se detiene por segunda vez, y, acercándose a cada jugador, le toma la mano y le hace pintar una cruz en una parte blanca de la hoja. A una señal dada, todos los jugadores deben borrar la cruz con una goma. Finalmente el árbitro dicta la última frase y luego le pide a cada jugador que le entregue la hoja y vuelva a su puesto, sucesivamente. No se toman en consideración las faltas de ortografía, pero toda palabra ilegible, la cruz insuficientemente borrada, o la incapacidad para, incluso, sacar punta al lápiz en corto espacio de tiempo o escribir en líneas rectas, significan puntos negativos para el jugador. La clasificación es inversamente proporcional a los puntos obtenidos.

OBSERVACIONES: Es un juego muy interesante para desarrollar la capacidad de concentración del jugador.

MATERIAL: Por cada jugador, un lápiz, un sacapuntas, una hoja, una venda para los ojos y una goma de borrar.

2. EL DESPERTADOR

Se designa a un jugador para que avance provisto de tiza, y con los ojos vendados. Los demás jugadores guardan un profundo silencio mientras el conductor de juego coloca un despertador en el suelo. El jugador tiene que aproximarse guiado por el tic-tac, y trazar una línea en el suelo, alrededor del reloj, lo más pequeña posible, sin tocarlo. Resulta ganador el que dibuja la circunferencia más pequeña.

VARIANTE: Si son muchos los jugadores, a cada uno se le dará una ficha, y el que la deje más cerca del despertador, sin tocarlo, será el ganador.

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar, principalmente, el sentido del oído.

MATERIAL: Un reloj, una venda para los ojos y una tiza.

3. LA SORPRESA OLOROSA

En una habitación, convenientemente disimulado, hay un objeto oloroso, de tal manera que se pueda notar su olor desde todos los rincones de la habitación. Los jugadores son introducidos en la habitación de uno en uno. En la entrada se les vendan los ojos. Deben buscar el objeto guiándose conjuntamente por el olfato y el tacto. El árbitro les acompaña y, en cuanto el jugador indica el lugar donde se encuentra el objeto oloroso, se anota el tiempo de búsqueda y se hace salir al jugador para que entre el siguiente. Vence el jugador que menos tiempo utilice para encontrar el objeto oloroso, fijándose además un tiempo máximo eliminatorio.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para el desarrollo del sentido del olfato.

MATERIAL: Un objeto oloroso y una venda para los ojos.

4. EL PERRO RASTREADOR

Se traza una pista con un objeto de olor fuerte por el suelo y cada jugador debe hallar la pista por medio del olfato. La clasificación se obtiene por la rapidez con que se sigue el itinerario completo.

OBSERVACIONES: Conviene hacer de nuevo la pista al paso de cada jugador, ya que el olor desaparece rápidamente. Es un buen juego para desarrollar el sentido del olfato.

MATERIAL: Un objeto de olor fuerte, como pueden ser la cebolla, un limón, un jabón, . . .

5. LOS RESTAURADORES

El director del juego prepara un montón de postales (cortadas en 5 o 6 trozos) y mezcladas sobre una o varias mesas. Los jugadores, provistos de cola y papel, se colocan en la mesa que quieran. A una señal del director del juego, los jugadores intentan encontrar los trozos que componen una postal, y pegarlas, buscando esos trozos por todas las mesas.

VARIANTE: Se puede jugar por equipos, que han de pegar una o varias postales, o, por ejemplo, un póster.

OBSERVACIONES: Es un juego divertido y positivo, que requiere grandes dote de observación, y mucha habilidad. Puede durar de 5 a 10 minutos.

MATERIAL: Postales cortadas en 5 o 6 trozos cada una, cola y papel (o papel adhesivo)

6. EL PERIODISTA

Un buen periodista lo ve todo, lo oye todo, lo sabe todo. El que se crea capaz de pretender el puesto es sometido a una prueba de la manera siguiente: -A la izquierda, a su derecha y enfrente, se colocan tres interlocutores que, al mismo tiempo, le expondrán su punto de vista personal sobre tres temas distintos previamente concertados con ellos (se producirán, por tanto, tres monólogos simultáneos y distintos). El periodista deberá ser capaz de reproducir las tres conversaciones sin graves confusiones. Las entrevistas deberán estar preparadas previamente de suerte que sean coherentes y contengan ciertos detalles (lugares, cantidades, acontecimientos, . . .)

OBSERVACIONES: Es un juego de agilidad mental muy divertido.

7. EL CARTERISTA

Este juego resulta muy divertido; no tiene ningún siniestro propósito de desarrollar el afán de robo en nuestros muchachos, sino que es un excelente ejercicio de destreza y habilidad manual, tal y como fue descrito en las novelas populares del siglo pasado. Se cuelga un viejo abrigo de una percha colgada en el centro de la habitación y, en el cuello, mangas y otras partes del abrigo se cuelgan cintas terminadas en cascabeles y campanillas. En los bolsillos se ponen diversos objetos: Pipa, silbato, pitillera, . . . Los jugadores, con los ojos tapados, deben acercarse por turno al abrigo y buscar el objeto que les ha indicado el director del juego, y ello, sin hacer sonar un sólo cascabel (cada vez que suene es una falta penalizante) Se cuenta 1 punto por cada minuto que se tarda en hacer la prueba, y 2 puntos por cada falta. La clasificación quedará inversamente proporcional al número de puntos.

NOTA: Sólo se le pedirá a los jugadores un sólo objeto cada vez que juegan.

OBSERVACIONES: Es un juego de habilidad, pero también de relajación.

MATERIAL: DIBUJO Percha, abrigo, cintas, cascabeles, campanillas, venda para los ojos y diversos objetos (Pipa, cartera, . . .)

8. EL REY DEL SILENCIO

Se designa a un jugador para que haga de rey. Este elige a sus ministros entre la concurrencia y, para ello, no tiene que hablar ni abandonar su sitio, sino que simplemente con un ademán noble elige al individuo de su agrado. Este último, tiene que levantarse sin ruido, y, siempre sin ruido, acercarse al rey y sentarse en el suelo en lugar designado por el monarca. En ningún momento se tiene que oír un crujido siquiera de los huesos o de la ropa, y, si esto se produce, con una mirada y un gesto enojado, el rey envía de nuevo a su sitio al culpable. El rey puede elegir a 5 o 6 ministros.

DIBUJO.7

OBSERVACIONES: Es un juego de relajación en el que se desarrolla la expresividad corporal, el autocontrol, y la paciencia.

9. LOS PERFECTOS CONTABLES

El director del juego lleva en sus manos determinada cantidad de dinero en monedas de diverso tipo y explica que las va a hacer pasar sucesivamente por las manos de los contables. Coloca a los contables codo contra codo con las manos a la espalda. Si los contables son muy numerosos se pueden formar equipos. El director del juego va pasando una a una las monedas al primer jugador que, tras palparlas, va pasándolas al segundo jugador y así sucesivamente hasta el final, sumando mentalmente la cantidad que ha ido pasando por sus manos. Al final, el que acierte la cantidad, o el que indique la cifra más cercana, será el vencedor.

NOTA: Al principio hay que pasar una sola moneda de cada clase, hasta que los jugadores vayan desarrollando el sentido del tacto.

OBSERVACIONES: Juego de observación y de desarrollo del sentido del tacto. Muy divertido para jugar relajados.

MATERIAL: Monedas de uso corriente.

10. EL MENDIGO

Cada jugador se sienta por turno en una silla, después de haberse colocado en la cabeza una gorra con visera. El director del juego se sube a una silla enfrente del jugador. El director del juego deja caer una moneda a un recipiente que

está en el suelo, y el jugador, sin levantar la cabeza en ningún momento, ha de coger al vuelo la moneda cuando pase por delante de él. El jugador como consecuencia de la visera, sólo verá la moneda cuando llegue a su altura visual. En cuanto vea caer la moneda, alargará la mano para cogerla. Es más difícil de lo que parece.

VARIANTE: Se puede jugar dejando caer pelotas de tenis que son más fáciles de coger.

OBSERVACIONES: Este es un juego de mucha destreza, y, con un poco de "ambiente" puede ser muy divertido.

MATERIAL: Dos sillas, una gorra con visera, varias monedas y/o pelotas.

11. LOS ADUANEROS

Los jugadores están alineados y sentados los unos junto a los otros. Ante ellos pasan algunos compañeros suyos como si de un concurso de belleza se tratase. Los que están sentados han sido avisados de que uno de sus compañeros lleva disimulado un objeto que hay que descubrir. Se indica la naturaleza del objeto. Ninguno de los jugadores puede levantarse ni hablar. Después del desfile, cada jugador va a decir al oído del director del juego lo que haya observado. Los vencedores quedan eliminados, y se prosigue el juego con el resto para determinar al "cegato mayor del grupo".

VARIANTE: Se puede hacer si eliminaciones, otorgando puntos a los vencedores.

NOTA: Un ejemplo del juego sería: "El objeto es metálico" (utilizaríamos un reloj, un anillo, . . .); pero, cuidado de que no haya más elementos parecidos infiltrados en el juego para no dar lugar a la confusión. La pista puede ser la referencia de una forma geométrica, un color, . . .

OBSERVACIONES: Es un juego para desarrollar el sentido de la observación y resulta muy interesante..9

12. LA MADEJA EMBROLLADA

Se entrega a cada jugador una hojilla con un dibujo como éste. Dada una señal, el jugador observa el cartón u hojilla y siguiendo el trazado sólo con los ojos, prescindiendo del lápiz o los dedos, determina con la mayor rapidez el punto de llegada de una de las líneas, que el director del juego le haya señalado. La clasificación del jugador tiene en cuenta la rapidez y la exactitud de la respuesta. Otra forma de jugar es utilizando el lápiz, y rellenando por completo la hoja. Cada fallo implicará un punto negativo, y se tendrá en cuenta, en caso de empate, el tiempo utilizado para realizar la prueba.

OBSERVACIONES: Es un juego de rapidez visual y de desarrollo de la capacidad de observación y concentración.

MATERIAL: Hojas y bolígrafos.

13. EL VENDAVAL

El jugador debe durante un minuto observar una mesa en la que hay colocados varios objetos. Posteriormente, se le tapan los ojos, y el director del juego cambia los objetos de posición. Finalmente el jugador, colocado frente a la mesa, ha de posicionar de nuevo los objetos en el lugar en el que se encontraban en un primer momento.

NOTA: Se puede dar un tiempo máximo (ej. 1 minuto) para realizar la tarea de recomponer la situación de los objetos.

OBSERVACIONES: Es un juego que desarrolla enormemente la capacidad de observación y retentiva visual; cuanto más se juegue, más objetos se podrán ir colocando sobre la mesa, y menos tiempo se necesitará para resolverlo.

MATERIAL: Una mesa y varios objetos.

14. LOS OBJETOS ORDENADOS

Excelente juego de discernimiento visual, fácil de ejecutar. Sobre una mesa se colocan distintos objetos (lápices, pluma, borrador, . . .), procurando que sean lo más diferentes posible entre sí, situándolos en línea o radialmente; posteriormente, sobre cada uno de los objetos se coloca un trozo de papel enumerándolos correlativamente, como se puede observar en el dibujo. El jugador, observa los objetos durante un minuto y luego se aparta de la mesa, y, el director del juego recoge los objetos y los amontona a un lado. Ahora, en un minuto de tiempo, el jugador ha de volverlos a colocar en el mismo orden en que estaban situados. Puntuación: Por cada objeto colocado en su sitio incorrecto, se apuntará al jugador tantos puntos de penalización como casillas de distancia haya de su sitio real al lugar en que ha sido colocado.

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar la capacidad de observación y retentiva visual.

MATERIAL: 10 (o más) objetos, y otros tantos trocitos de papel numerados del 1 al 10 (o hasta cubrir el número de objetos utilizados en el juego).

15. LA SILUETA DEL FANTASMA

Los jugadores se sientan delante de una pantalla y tras de ésta se coloca una vela o linterna. Todos los jugadores se tapan los ojos con las manos (se exige limpieza en el juego) y el director del juego coge a uno de los jugadores y lo coloca detrás de la pantalla. El primero que adivine de quien se trata es el vencedor.

NOTA: No hay problema de que alguno descubra quien falta porque estarán a oscuras.

VARIANTE: Representaciones de oficios, mímicas con las manos, sombras chinescas, siluetas de objetos, . . .

OBSERVACIONES: Juego de observación, y con marcados elementos de desarrollo de la expresión corporal.

MATERIAL: Sábana y foco de luz (vela o linterna).

16. EL TELÉFONO

Los jugadores se hayan sentados en círculo. El director del juego susurra muy rápidamente una frase cualquiera al oído de su vecino de la izquierda. Este repite a su vez a su vecino de la izquierda la frase que cree haber captado y, así sucesivamente hasta el último jugador. El último jugador, dirá en voz alta la frase que cree haber oído, y que se presupone debería ser la que el director del juego dijo. La sorpresa puede ser mayúscula, cuando se oye el resultado.

OBSERVACIONES: Juego de vocabulario-memoria, de relajación, muy aconsejable para niños de edades comprendidas entre los 8 y 11 años.

17. EL MINUTO

El juego es muy sencillo, y muy distraído. Consiste en calcular, a partir de una señal del director del juego, un minuto de tiempo. El jugador que de una palmada acertando a darla justo cuando se cumple el minuto de tiempo es el vencedor. También se puede dar como ganador, a quien más cerca calcule el minuto, por arriba o por abajo del tiempo, si es que nadie acertó el tiempo justo.

OBSERVACIONES: Es un juego de relajación, fundamentalmente, que con la práctica mejora los resultados.

MATERIAL: Un reloj con segundero o cronómetro.

18. EL HURÓN

Los jugadores se hallan sentados en círculo y por detrás de ellos sostienen una cuerda unida en sus extremos, por la cual corre una anilla de cortina. Un jugador tiene la anilla (el hurón) y, en el lado contrario, otro jugador hace de madriguera. Un jugador, en el centro del círculo (el cazador) intentará averiguar el camino que sigue el hurón hasta su madriguera y descubrirlo. Si lo consigue, el jugador que tenía en sus manos la anilla pasa al interior del círculo, y el cazador sale del mismo, ocupando su puesto.

OBSERVACIONES: Es un juego de relajación muy distendido, aconsejado para niños de 8 a 10 años.

MATERIAL: Un cordel y una anilla de cortinas

19. KIM DE ESCUCHA

Los jugadores están sentados en una mesa de Kim. Sobre ella se colocarán 12 objetos, que luego, una vez practicado el juego pasarán a ser 20. Los jugadores los miran durante un minuto, sin tomar nota de nada. A una señal, deben volverse de espaldas y, el director del juego, hace caer los objetos uno a uno sobre un tablero de madera o sobre otra mesa, según un orden establecido de antemano. Los jugadores tienen que reconocer los objetos por el ruido de la caída, y tomar nota de ellos en el orden con que los escuchan. Todo objeto identificado exactamente y según el orden de caída merece un punto. El juego resulta difícil y hay que elegir objetos que produzcan un ruido característico al caer.

OBSERVACIONES: Es un juego de desarrollo de la capacidad auditiva y de gran observación.

MATERIAL: Se necesitan 24 objetos, papel y bolígrafo para cada jugador.

20. LOS RUIDOS DEL SILENCIO

Es sorprendente qué poca atención prestamos a los ruidos familiares que nos rodean; sólo nos alteran y nos hacen "abrir los ojos" (y los oídos) los ruidos "anormales" por su intensidad de timbre o de naturaleza. Con el fin de sensibilizar a los muchachos en la observación de los ruidos, se les detiene en un momento dado, se les pide que guarden silencio absoluto, y que permanezcan quietos, sin tomar nota de nada durante un tiempo determinado (un minuto por ejemplo). Luego, se les pide que hagan una lista de todos los ruidos oídos en ese momento de silencio. El director del juego será el único que anote los ruidos percibidos, para mejor controlar el juego.

NOTA: Lógicamente se puede jugar en el campo, y, en general, en cualquier sitio.

VARIANTE: El director del juego, vendando los ojos a los jugadores, o situándose en otra habitación, o en el caso de que estemos en el campo, situándose detrás de un matorral, producirá diferentes ruidos que cada jugador ha de memorizar, y, que ha de anotar al final del juego, (o durante el desarrollo del mismo), (Ejemplos: caída de una llave al suelo, andar con un bastón, poner un papel en un máquina de escribir, verter agua sobre un vaso, afilar un cuchillo,...)

OBSERVACIONES: Juego de observación, y para desarrollar la capacidad para identificar sonidos de distinta naturaleza. También es un juego que desarrolla la capacidad de memorización, pues el jugador ha de ir reteniendo mentalmente los sonidos que oye para luego enumerarlos al final del juego. Es un juego muy aptos para niños de edades comprendidas entre 7 y 10 años.

MATERIAL: Papel y lápiz por cada jugador

21. LAS MAMÁS Y SUS BEBES

Los jugadores se dividen en dos grupos: Las mamás y los bebés. Cada mamá tiene un solo bebé. Se vendan los ojos a todas las mamás, mientras que sus hijos se dispersan por la habitación y quedan inmóviles. A una señal, los bebés gritan: "Mamá". Las mamás tienen que identificar la voz de su hijo que grita: ¡mamá!, y dirigirse a él. Resulta ganadora la mamá que primero encuentra a su bebé.

OBSERVACIONES: Es éste un juego que desarrolla el sentido del oído, y es además divertidísimo, pues la situación que se produce durante el juego hará soltar más de una carcajada.

22. LOS LADRONES DEL MUSEO

El director del juego coloca 7 taburetes o sillas en el centro del área de juego, y deposita un pequeño objeto en cada uno de ellos. Después venda los ojos a los dos jugadores. Estos son los ladrones que se introducen en el museo para robar objetos de valor. Sin embargo, estos ladrones son tipos muy curiosos y muy hábiles, que, como no quieren ser descubiertos por la policía, han decidido no apoderarse de todos los objetos del museo. Al comienzo del juego, ambos ladrones marchan en busca de los objetos de valor depositados en el museo. Cuando uno de los jugadores localiza un taburete, coge el pequeño objeto colocado encima y, prosigue su busca; pero si tropieza con un taburete vacío, debe dejar en él un objeto, y así sucesivamente, hasta que uno de los dos ladrones tenga 4 objetos en la mano, en cuyo momento resulta ganador.

OBSERVACIONES: Juego de orientación, fundamentalmente.

MATERIAL: Se necesitan 7 sillas o taburetes, dos vendas para los ojos y 7 objetos.

23. ME HE IDO A AFRICA

Los jugadores se hallan en círculo y el director del juego empieza a decir: "Me he ido a Africa y me he llevado un Anorak" (porque ésta palabra, "anorak", empieza por "a"). El siguiente, ha de enlazar y decir: "Me he ido a Africa y me he llevado un anorak y un bastón" (porque bastón empieza por "b"). El tercero: "Me he ido a Africa y me he llevado un anorak, un bastón y un colchón" (porque colchón empieza por "c"). Y así sucesivamente, hasta agotar todas las letras del alfabeto en la letra inicial de cada palabra. Para hacer el juego más vivaz, el director del juego puede interrogar bruscamente a cualquiera de los jugadores y romper el orden regular del juego, de tal modo que los jugadores no puedan tener preparada su respuesta de antemano.

VARIANTES: Para aumentar el interés y hacer más limitada la elección de las palabras, se puede imponer un tema de juego. Ej.: "He ido al zoo y he visto un antílope" (nombre de animales), o, "He ido de viaje y he visitado Amberes (nombre de ciudades), . . .

OBSERVACIONES: Juego de vocabulario-memoria.

24. LAS ESPALDAS MARCADAS

Los jugadores se sitúan en dos líneas dándose la cara y los ayudantes del director del juego les ponen en la espalda unos carteles con un distintivo de identidad: Letra, cifra, . . . A una señal del director del juego, los jugadores intentan leer el distintivo de sus vecinos, evitando al mismo tiempo que estos puedan conocer el suyo propio; por tanto, deben moverse y maniobrar con toda la habilidad posible. En cuanto un jugador haya podido leer un distintivo, va a comunicarlo al jefe del juego (los aciertos suman un punto). El que sume más puntos al final del tiempo que se establezca, es el vencedor. Es conveniente fijar los límites del terreno de juego, del que no se puede salir, salvo para indicar al director del juego un número o letra averiguado. Además de esto, el jugador que al final del juego no le ha sido visto por nadie su número, doblará sus puntos; si fue visto una vez, se le restará 3 puntos, si le descubrieron su número dos veces, 6 puntos, tres veces, 9 puntos, y así sucesivamente.

VARIANTE: Se puede jugar por parejas, frente a frente, y el que antes diga en voz alta la letra o número del contrario, es el vencedor.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad y rapidez para momentos distendidos.

MATERIAL: Trozos de cartulina, rotulador y alfileres.

25. ADIVINA LA DESCRIPCIÓN

Los jugadores tienen un papel con su nombre y un lápiz. Cada jugador redacta la descripción de un compañero presente. El director del juego, coge todas las hojas, y, al azar, elige una de ellas y lee la descripción. Quien primero acierte de quien se trata, ganará un punto. Si la respuesta no es correcta, ese jugador que erró en la respuesta acumula dos puntos negativos. Al final del juego, quien sume más puntos es el ganador.

NOTA: Se puede hacer más emocionante. Si se establece que las definiciones se hagan con cinco características, el redactor ganará 5 puntos si el jugador descrito es adivinado con la lectura de la 1ª característica. 4 puntos si lo es a la lectura de la 2ª característica, y así sucesivamente (osea, suman punto el acertante, y el redactor de la nota)

OBSERVACIONES: Es un clásico juego de observación. Deberá jugarse cuando los participantes se conozcan suficientemente.

MATERIAL: Papel y lápiz por participante.

26. EL DIRECTOR DE ORQUESTA

El director del juego pide un voluntario para que salga de la habitación. Durante su ausencia, los jugadores designan a otro de entre ellos para que sea el director de orquesta. El director del juego hace entrar de nuevo al jugador que había salido y le sitúa en el centro de un círculo formado por los demás jugadores. A una señal, el director de orquesta comienza a tocar el instrumento que quiera, y todos los demás le imitan. El director de orquesta puede cambiar cuando quiera de instrumento, y los demás le seguirán. Cuando el que se encuentra en el centro del círculo crea saber quien es el director de tan singular orquesta lo dirá en voz alta. Si acertó, es el antiguo director el que se saldrá de la habitación; si no acertó, seguirá intentado descubrirlo.

OBSERVACIONES: Es un juego, idóneo para romper el hielo o para un simple precalentamiento.

27. LA PRINCESA Y EL DRAGÓN

Un jugador se sienta en una silla al fondo de la habitación, y es atado a la silla de manos y piernas. Es la princesa. Delante, y sentado en el suelo con los ojos vendados, se sienta otro jugador. Es el dragón. Los demás jugadores, en el otro extremo de la habitación, son los caballeros que intentarán rescatar a la princesa. El director del juego va designando uno a uno y en silencio a los caballeros. El primer designado, se pone en marcha para intentar liberar a la princesa. El dragón agudiza el oído. En cuanto cree oír un ruido, extiende el brazo en la dirección en que éste sonó. Si acierta, el caballero vuelve a su sitio, y otro caballero lo intentará de nuevo. Si un jugador llega hasta la princesa, la desata y la pone en pie sin que el dragón le señale, será el vencedor.

OBSERVACIONES: Es un juego de relajación y autocontrol, donde el crujido de una rodilla puede ser la pérdida del caballero.

MATERIAL: Una silla, una venda y varias cuerdas.

28. LA BODA DEL SIGLO

Los jugadores, con una silla cada uno, se sientan en círculo. El director del juego, da a cada jugador un papel de la boda (novio, novia, sacerdote, padrino, monaguillo, organista, fotógrafo,. . .) El director del juego comenta la boda y sus incidencias, nombrando a los personajes, los cuales se van levantando de sus asientos y se sientan en el de otro compañero que también se haya levantado al ser nombrado. Si un jugador nombrado no se levanta, o tarda excesivo tiempo en encontrar un asiento donde sentarse, quedará eliminado, y su personaje no será nombrado a partir de entonces. Cada jugador que se levante no podrá volverse a sentar, en ese momento en su silla, sino que deberá sentarse en cualquier otra, rápidamente para que no le eliminen. La historia que se cuente, deberá hacerse con coherencia y rapidez para dar mayor dinámica al juego.

OBSERVACIONES: Un juego de agilidad física y observación para los participantes, así como una verdadera prueba para la persona que relate la historia.

MATERIAL: Una silla por cada participante

29. DE DOS, DE A TRES,. . .

El director del juego tiene frente a sí a los jugadores y el juego comienza: ¡Colocaos en grupos de a tres! Los jugadores buscarán a otros dos compañeros con los que formar grupo (los que queden solos, serán, lógicamente, eliminados). El director del juego puede, además, dar un tiempo de, por ejemplo, 15 segundos por jugada, para constituir los grupos.

El juego prosigue:

¡En grupos de a cuatro!.

¡En grupos de a cinco!.

¡En grupos de a dos!. etc.

Ganan el juego los tres últimos jugadores que queden al final sin haber sido eliminados.

VARIANTE: Los jugadores tendrán los ojos vendados, de manera que mediante voces o al tacto tendrán que formar los grupos, los cuales se considerarán constituidos cuando sus componentes, todos abrazados, empiecen a dar botes.

OBSERVACIONES: Es un juego en el que se necesita gran rapidez de reflejos por parte de los jugadores, así como una buena dosis de agilidad mental. Es muy divertido y dinámico, por lo que no cansa jugarlo varias veces, sobre todo si utilizamos sucesivas variantes.

30. EL SALTO DEL AVIÓN

Nos hallamos en un campo de aviación y alguno quiere hacer un vuelo de ensayo con un avión ultramoderno. El "piloto" sube al avión (un silla), y cuatro compañeros se colocan cada uno junto a una pata de la silla en disposición de levantarla cuando el director del juego lo indique; se le vendan los ojos al aviador, el cual, a continuación apoya sus brazos en los hombros de un compañero que se sitúa ante él (son los mandos del avión). El avión despegar a la orden del director del juego, y el "aviador" observa como los hombros del jugador sobre los que se apoya se van quedando abajo mientras el "sube", pero, contrariamente a lo que cree el "aviador", no es levantado por los cuatro jugadores que en un principio se situaron a su alrededor, sino que el jugador sobre el que se apoya se está agachando lentamente. El efecto de la "altura" en el aviador es inmediato, pues, creyendo que se encuentra izado en las alturas, hará movimientos de todo tipo para no caerse de la silla, ante la diversión general. Es importante el ambiente que vaya creando con sus palabras el director del juego.

OBSERVACIONES: Es un juego para gastar una broma al "novato", al amigo, al que se la da de listo,. . . , y también una forma práctica de mostrar a los participantes el poder que tiene la sugestión.

MATERIAL: Una silla y una venda.

31. MEDOR Y POMPÓN

Los jugadores se sientan en círculo y se presentan dos pelotas pequeñas,(o dos pañuelos liados): Son Medor y Pompón. Medor se pone en juego, y va pasando de mano en mano pero, segundos después, pompón entra en acción. El juego consiste en que Pompón alcance a Medor y, aquel jugador en que confluyan ambos deberá bien "pagar prenda", bien quedará eliminado, o bien deberá responder una pregunta relacionada con un tema determinado de antemano para no ser eliminado,. . .

VARIANTE: Se hacen dos equipos, los "Medor y los "Pompón". Los jugadores se colocan en círculo de manera que haya un medor, un pompón, un medor, un pompón,. . . ; los "pompón" se pasan la pelota pompón, y los "medor" la pelota medor, la cual, persigue a la primera para intentar alcanzarla, pudiendo incluso cambiar de dirección con lo cual, obliga a la pelota medor a cambiar también de dirección para no ser atrapada. Si "Pompón" al cabo de un tiempo determinado consigue escapar de "Medor", su equipo vence. Si "Medor" pasa por encima de "Pompón", éste resulta muerto.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad, muy divertido para cualquier edad.

MATERIAL: Dos pelotas de tenis, o dos pañuelos liados.

32. EL CAMARERO

El director del juego coloca entre 9 y 15 objetos variados sobre una mesa, en un rincón de la habitación. Los "clientes", encargan dos o tres objetos al camarero. Cuando el camarero ha recibido todos los encargos, corre a la mesa, coge los objetos pedidos y vuelve para entregar a cada cliente los suyos sin equivocarse. Este juego, si se hace con la ambientación de un bar, es más divertido si existen tazas, pastelitos de verdad, magdalenas, batidos,. . . Podemos también cambiar la ambientación y encontrarnos en una ferretería (los objetos deberán estar relacionados con ella), o en un bazar, o en un quirófano,. . .

VARIANTES: Los clientes pueden "distraer" al camarero preguntándole por una calle, o sobre el tiempo,. . . (para que se le olviden los pedidos), o incluso cambiarse de sillas una vez hechos los pedidos.

OBSERVACIONES: Juego de desarrollo de la memoria o retentiva, que puede complicarse cada vez más, con mayor número de pedidos. Muy distraído para todos los participantes.

MATERIAL: 15 o 20 objetos relacionados con el tema del juego.

33. CANARIO, CANGURO, CANGREJO

Los jugadores se hallan divididos en dos equipos de igual número, y se colocan frente a frente, sentados en sus sillas, dejando cierta distancia entre ambas filas. Uno de los equipos representa a los "canarios", y el otro a los "canguros". Si el director del juego grita "canguro", estos se levantan y los canarios se sientan. Si en cambio nombra a los canarios, son estos los que se levantan y los canguros los que se sientan. En cambio, si dice "cangrejo", nadie se mueve de la posición en que esté. Cada vez que un jugador se mueve a la posición que no debe, o simplemente hace un movimiento vacilante, queda eliminado. El equipo que primero pierde a todos sus miembros es el perdedor del juego.

OBSERVACIONES: Juego muy dinámico, participativo que a buen seguro dará resultado, sin importar la edad de sus participantes.

MATERIAL: Una silla por participante (o un banco por cada equipo)

34. LOS RASTREADORES

El director del juego enseña a todos los jugadores un objeto, y luego les hace salir de la habitación. A continuación lo esconde, pero de manera que sea visible sin necesidad de mover ningún mueble y objeto. Ahora entran los jugadores y comienza la búsqueda. Si un jugador encuentra el objeto, lo comunica al oído del director del juego y se sienta. Quien no lo encuentra en un tiempo predeterminado, queda eliminado, y el juego comienza de nuevo.

NOTA: Si se alarga excesivamente la búsqueda, habrá que suspender la misma.

VARIANTE: El director del juego esconde un objeto que no han visto los jugadores, los cuales sólo conocen determinadas características del mismo.

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar la capacidad de observación de los participantes.

MATERIAL: Un objeto para esconder en cada jugada.

35. LOS PECES COLGANTES

Cada jugador cuelga a su espalda, en el cinturón, un cordel a cuyo extremo se haya atado un pez de papel, que, en reposo debe encontrarse plano sobre el suelo. Los jugadores cruzan sus brazos y, a una señal del director del juego, intentan desenganchar el pez de sus adversarios, pisándolo, e intentando que el propio no sufra la misma suerte. Resulta vencedor el último jugador que ha conservado su pez intacto.

VARIANTE: Se puede hacer jugar por equipos.

OBSERVACIONES: Es un juego muy divertido, en el que la habilidad y destreza de movimientos juega un papel primordial.

MATERIAL: Un cordel y un pez de papel por jugador.

36. ATOMIZADO

Los jugadores se vendan los ojos con un pañuelo y se dispersan por la habitación. El director del juego esconde a uno de ellos (sacándole de la habitación, tapándolo con una manta,. . .) y grita: !Atomizado! Los demás jugadores se quitan inmediatamente sus vendas y, el primero que descubra quien ha quedado atomizado (quien desapareció) es el vencedor. Cada acierto valdrá un punto. El jugador que consiga sumar tres puntos vencerá en el juego.

OBSERVACIONES: Juego de observación, donde se desarrolla la agudeza mental y la concentración.

MATERIAL: Un pañuelo o venda por jugador (y una manta si fuera necesario).

37. PATATRÁS

Según el número de jugadores, estos sentados en bancos o sillas, se colocan en círculos o en filas frente al director del juego. El director del juego da órdenes consistentes en: "Patatrás", "patadoc" y "patatuf". Cada orden corresponde a un movimiento que deben realizar los jugadores: Patatrás obliga a los jugadores a sentarse; patadoc indica que hay que levantarse; con patatuf, los jugadores han de flexionar las rodillas sin sentarse. Después de un ensayo, el director del juego comienza a dar órdenes, y quien se equivoque o vacile, quedará eliminado, lo que vale a decir que quedará sentado con los brazos cruzados. El director del juego tiene interés en variar la velocidad con que da las órdenes, repetir la misma orden dos veces, . . .

VARIANTE: Se colocan sobre la mesa tres instrumentos sonoros, y cada sonido significará una orden distinta, que hay que acatar, y que son movimientos previamente establecidos.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, que desarrolla la agudeza mental, el autocontrol y la concentración.

38. LA PELOTA DE PING-PONG

Se divide a los jugadores en dos equipos, que se sitúan en fila, y separados a cierta distancia, a ambos lados de una mesa. En el centro de la mesa, hay una pelota de ping-pong. Se elige un jugador de cada equipo para que sople sobre la pelota que se encuentra en el centro de la mesa. Los dos jugadores designados se acercan a la mesa y ponen la cabeza a la altura de ésta. A una señal tienen que soplar la pelota en forma de impulsarla hacia el adversario; pueden incluso circular alrededor de la mesa en su respectivo sector. Resulta ganador quien consigue hacer caer la pelota al suelo por la zona contraria. El jugador ganador suma un punto para su equipo, y el juego se inicia de nuevo con un nuevo jugador por equipo en pista.

VARIANTES: Se pueden jugar partidos de dobles, poner obstáculos en la mesa, o incluso de más jugadores a la vez, lo cual resultará muy divertido.

NOTA: Es muy fácil crear variantes a éste juego por parte del director del juego. Depende de su imaginación para divertir.

OBSERVACIONES: Juego muy espectacular de velocidad y reflejos

MATERIAL: Un mesa y una pelota de ping-pong.

39. EL JUEGO DE LA OBSERVACIÓN

Dos jugadores se sitúan uno frente al otro. Se observan durante 30 segundos. Luego se dan la vuelta y se cambian alguna prenda, se la quitan o se ponen alguna nueva. A continuación se dan la vuelta,y, el primero que descubre el cambio es el vencedor.

VARIANTE: Se puede jugar por equipos, con sucesivas eliminatorias, etc.

OBSERVACIONES: Este juego desarrolla la capacidad de observación de los jugadores, incluso en los más mínimos detalles.

40. EL PAÑUELO ENVENENADO

Los jugadores se hallan sentados en círculo. Otro jugador que lleva los ojos vendados tiene un silbato. Los jugadores se pasan un pañuelo liado en forma de pelota con la mayor rapidez posible, sin no obstante lanzarlo, ya que al toque del silbato, el que tenga en su poder el pañuelo quedará "envenenado", y será por tanto eliminado, cruzándose de brazos y permaneciendo en su sitio. Ahora, el jugador que le precede tiene que llevar el pañuelo al jugador siguiente y no lanzarlo. Resulta ganador el jugador que no ha sido envenenado ninguna vez.

OBSERVACIONES: Es un juego fundamentalmente de precalentamiento.

MATERIAL:Un silbato, un pañuelo para vendar los ojos y otro pañuelo liado.

41. LAS PAREJAS CHILLONAS

El director del juego tiene preparados de antemano unos trocitos de papel en los que ha escrito nombres de animales: perro, vaca, . . . Los papeles recogerán los nombres de parejas de animales, es decir, si en un papel ponemos gato, en otra pondrá gata, si en uno pone toro, en otro aparecerá la pareja, vaca. El conductor reparte un papel por cada jugador, y, a una señal, todos se ponen a imitar el ruido del animal que les ha tocado, y mientras tanto intentarán localizar a su pareja. Vencerá la pareja que primero se reúna.

VARIANTE: Pueden repartirse los papeles de animales formando tríos, cuartetos,etc, o puede también entregarse el nombre de canciones, con lo que todos los jugadores en tanto cantan, deberán buscar a otro jugador que cante la misma canción que la suya.

OBSERVACIONES: Es un juego de simple precalentamiento y muy apto para "romper el hielo".

MATERIAL: Trocitos de papel.

42. LA LLAVE

El director del juego, llevando en la mano una llave, la pasa a su vecino de la derecha diciendo:"He aquí la llave que abre la puerta del jardín de mi abuelo". A su vez, el jugador de la derecha, repitiendo la frase, pasa la llave a su vecino de la derecha, y así sucesivamente. Cuando todo el mundo ha repetido, el director del juego coge la llave y añade:" He aquí la

cuerdecita para colgar la llave que abre la puerta del jardín de mi abuelo". Luego todos los participantes repiten van repitiendo la frase y pasándose la llave. A la tercera vuelta, el director del juego dirá: "He aquí el ratón que ha roído la cuerdecita para colgar la llave. . . "

Sucesivamente anunciará:

"He aquí al gato que se comió al ratón que ha roído. . . "

"He aquí al perro que persiguió al gato. . . "

"He aquí el bastón que pegó al perro que. . . "

Los jugadores que se equivoquen o tarden mucho en decir la frase irán quedando eliminados, y vencerá el último que quede en juego.

OBSERVACIONES: Es un juego que desarrolla la memoria y exige mucha concentración.

MATERIAL: La llave

43. LA CORRIENTE ELÉCTRICA

Los jugadores se dividen en dos grupos, se sientan formando dos círculos de cara al interior del mismo y se cogen de la mano por detrás de la espalda. En los extremos, los dos últimos jugadores son las torres de tensión, los cuales sólo le cogen la mano al jugador de su izquierda. El director del juego se sitúa entre ambos equipos cerca de los 2 primeros jugadores (los que junto a las "torres", no le han cogido la mano a estos y por tanto han roto el círculo) El director del juego dará un apretón a la vez a la mano de los dos jugadores que son el principio de cada círculo y estos, habrán de pasar el aviso mediante un apretón al siguiente jugador; los apretones de mano recorrerán ambos círculos hasta llegar a sus respectivas torres". El equipo cuya "torre" primero levanta el brazo por haber recibido el apretón final, es el ganador.

OBSERVACIONES: Juego de relajación.

44. EL INVESTIGADOR CIEGO

Los jugadores se alinean frente a un compañero, el "investigador ciego", que les observa atentamente. Al cabo de un rato, el conductor le venda los ojos. Ahora, los demás jugadores intercambian sus posiciones. El investigador ciego tendrá que descubrir el orden en que cada jugador está ahora colocado, teniendo como único medio de saberlo, sus manos, que tocarán las caras, ropas, etc. , de los jugadores, con la intención de identificar quien es quien. Si el investigador falla al decir el nuevo orden de colocación de los jugadores, es destituido de su cargo de detective, y otro jugador pasa a ocuparlo.

NOTA: Los jugadores sólo intercambiarán sus posiciones, no sus ropas.

OBSERVACIONES: Es un juego clásico de observación, en el que los detalles más insignificantes (un llavero, un reloj, . . .) puede dar la clave de la identificación.

45. LOS CUATRO VASOS

A los 2 jugadores se le vendan los ojos. Se colocan dos sillas en la habitación, separadas entre sí 3 o 4 metros. Se reparten por el suelo de la habitación 4 vasos y 4 tazas. A una señal del director del juego, los dos jugadores buscarán, uno de ellos los vasos y otro las tazas. Cada vez que encuentren un vaso o taza, irán hacia la zona donde esté colocada la silla que se les haya designado antes de comenzar el juego, y calzarán una de sus patas. Luego seguirán buscando el resto de los vasos o tazas, y, el primer jugador que calce su silla, será el ganador. Si un jugador tropieza con la silla del contrario, puede quitarle los "zapatos" a la silla y esparcírseles al contrario por la habitación, con lo cual retrasará su tarea.

NOTA: Si un jugador encuentra, por ejemplo, una taza, y a él le corresponden los vasos, no podrá tocarla, pues sólo podrá hacerlo cuando se encuentre colocada bajo la pata de una silla. En vez de tazas se pueden utilizar zapatos.

OBSERVACIONES: Juego de observación, en el que se mezclan la rapidez, la astucia y el buen oído.

MATERIAL: Dos sillas, 4 vasos y 4 tazas.

46. EL MUNDO AL REVÉS

El director del juego hace salir a un jugador de la habitación. Durante su ausencia, los demás acuerdan lo siguiente: El primer jugador interrogado por el jugador que está fuera de la habitación contestará lo que le parezca oportuno. El 2º interrogado, contestará a la pregunta que le han hecho al primer interrogado. El tercer interrogado, responderá a la pregunta que se le hizo al segundo interrogado, y así sucesivamente. Luego, el director del juego hace entrar al jugador que se encuentra fuera de la habitación y le explica que penetra en el mundo al revés, en donde todos sus habitantes hablan siguiendo una determinada lógica y que para encontrar éste sistema lógico tiene que formular preguntas a los jugadores. El jugador comienza entonces a formular preguntas, y así por ejemplo, pregunta al primer jugador:

P: ¿Crees que mañana lloverá? R: Estoy contento.

P: ¿Te gusta el pan? R: Así lo espero. . . .

P: ¿Que hora es? R: Bastante,

(La primera pregunta es para el primer interrogado, la 2ª, para el segundo, ; la 1ª respuesta la da el primer interrogado, la 2ª respuesta la da el 2º, pero respondiendo a la primera pregunta, la 3ª respuesta la da el tercer interrogado pero respondiendo a la 2ª pregunta, y así sucesivamente. (Se puede hacer variaciones: Ej. Contestar a una pregunta de cada dos.

OBSERVACIONES: Juego de agilidad mental, muy divertido.

47. LOS DIPLOMÁTICOS

Se hace elegir un tema de discusión a los dos participantes (el tiempo, la pesca, la naturaleza, las enfermedades, . . .). Ambos "diplomáticos" tienen que interrogarse mutuamente, discutir, etc., . . ., a tenor de lo que el momento les sugiera, pero, no pueden pronunciar las palabras siguientes: "Sí", "No", "Bien" y "Mal". Comienzan a hablar y, quien pronuncie alguna de esas palabras perderá el juego.

VARIANTE: El director del juego, recibe uno a uno a los jugadores, e intentará que se equivoquen en el plazo de un minuto. Quienes superen esa prueba serán vencedores. (En este caso, el director del juego sí puede decir las palabras prohibidas, pero el jugador no).

OBSERVACIONES: Es un juego que necesita mucha concentración y un cierto vocabulario para dar respuestas y discutir sin tener que recurrir a las palabras prohibidas. Es un juego muy divertido.

48. EL PRISIONERO DE LA TORRE

De 6 a 10 jugadores, según el número total de participantes, se colocan en círculo, de espaldas al centro del mismo, con los ojos vendados, y lo bastante separados los unos de los otros como para que al extender los brazos no se toquen. Se ponen de pie con las piernas separadas. Son los centinelas de la torre. En el centro del círculo se haya otro jugador: El prisionero. Los demás jugadores, que están en el exterior del círculo, son los caballeros que quieren liberar al prisionero. A una señal del director del juego, los caballeros intentarán penetrar en el círculo por entre las piernas de un jugador, o entre dos jugadores. Los centinelas no pueden cerrar sus piernas ni moverlas, pero sí azotar sus brazos e intentar tocar a los caballeros. Cuando un caballero es tocado dos veces, es eliminado. Cuando dos caballeros entren en el círculo, la partida queda ganada. Se puede complicar el juego exigiendo que los caballeros hagan salir al prisionero sin ser tocados por los centinelas. En éste caso es interesante la ayuda que del exterior puedan dar los demás caballeros.

OBSERVACIONES: Juego espectacular; es importante el trabajo en equipo.

MATERIAL: Vendas para los ojos de los centinelas.

49. LA CABRA DEL SEÑOR JIMÉNEZ

Los tres jugadores elegidos se reparten los papeles de la cabrita del Sr. Jiménez, del propio Sr. Jiménez y del lobo. Los tres llevan los ojos vendados; la cabra, además, lleva una campanilla. El juego se desarrolla del modo siguiente: El Sr. Jiménez quiere atrapar su cabra y matar al lobo. El lobo quiere comerse la cabra y evitar al Sr. Jiménez. La cabra quiere librarse del Sr. Jiménez que la encerrará, y del lobo que se la comerá. A una señal del director del juego, todos entran en acción: La cabra agita su campanilla, el lobo aulla y el Sr. Jiménez grita: ¡Blanquita!. Cada vez que uno se manifiesta con su grito o ruido, los otros contestarán inmediatamente. El juego termina cuando el Sr. Jiménez atrapa a blanquita o al lobo, o cuando el lobo coge a blanquita.

OBSERVACIONES: Juego de observación y habilidad.

MATERIAL: Tres vendas y una campanilla.

50. CADA COSA EN SU SITIO

En unos trocitos de papel, el director del juego escribe unos nombres (a razón de uno por papel) que concuerdan por parejas, como por ejemplo: el ojo y el párpado, el guante y la mano, el calcetín y el pie, . . . Coloca un papel de cada pareja encima de una silla y conserva el otro en la mano; luego hace entrar a los jugadores y reparte un papel a cada uno. A una señal, todos tienen que encontrar la segunda "mitad" de su pareja y sentarse en la silla en que estaba situada. Pierde quien se sienta el último.

NOTA: Juego estupendo para comenzar la velada.

VARIANTE: Se pueden elegir nombres de personajes famosos (Romeo y Julieta, Zipi y Zape, . . .), países con sus capitales, . . .

OBSERVACIONES: Juego de precalentamiento.

MATERIAL: Papel, y lápiz, así como una silla por jugador.

51. LAS CERILLAS EMBRUJADAS

Los jugadores van colocando, por turno, una cerilla en la boca de una botella. A medida que hay más cerillas colocadas, se hace más difícil la operación. Si un jugador, al intentar colocar sus cerillas, hace caer otras, las recoge (las caídas) y las añade a su propia provisión. Resulta ganador el jugador que primero se desembaraza de las cerillas que le fueran entregadas al principio del juego.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad, para momentos de relajación, en días de lluvia, etc.

MATERIAL: Una botella y una caja de cerillas.

52. EL CANGREJO

El director del juego traza una línea recta de 6 metros aproximadamente. El primer jugador avanza con los ojos vendados sobre la línea, y, cuando cree que ha llegado al final de la misma se detiene y se sienta. El director del juego, marca el lugar donde el jugador se sentó. A continuación, un nuevo jugador realiza la misma actuación, y así sucesivamente todos ellos. Resulta ganador el jugador que se ha sentado más cerca de la meta.

OBSERVACIONES: Juego de autocontrol y desarrollo de la orientación. Muy interesante, sobre todo si se va ampliando la longitud de la recta a recorrer.

MATERIAL: Una venda para los ojos y tiza para las líneas.

53. LOS PIES TRANSPORTADORES

Se dividen los jugadores en equipos de 8 a 10 componentes. Los jugadores se sientan con las piernas extendidas, los talones tocando el suelo y los pies extendidos. El director del juego coloca entre los tobillos del primer jugador de cada fila un balón, y, a una señal, los jugadores levantan ambas piernas, pasándose la pelota usando los pies a modo de pinzas, hasta llegar al último jugador de la fila. Si un jugador deja caer la pelota en el transcurso de la operación, debe ir a recogerla, colocarla de nuevo entre sus tobillos y continuar el juego. Es vencedor el equipo que primero termina el transporte del objeto.

OBSERVACIONES: Juego de carácter dinámico.

MATERIAL: Un balón por equipo.

54. LA CARRERA DEL DESPERTADOR

El jugador, con los ojos tapados, sale de una línea de partida, y debe llegar con el mínimo tiempo posible a un libro situado a dos metros de distancia, sobre el que está colocado un despertador. El tic-tac del reloj guía la búsqueda del jugador. Junto al libro, el jugador colocará, lo más cerca posible, una moneda. Si toca el libro o el despertador, quedará eliminado. Todos los jugadores realizarán la prueba, y el director del juego, marcará con una tiza en el suelo, las diversas posiciones en que los jugadores vayan colocando la moneda. Vence el jugador que más cerca del libro haya dejado su moneda. En caso de empate, vencerá quien lo haya hecho en menos tiempo.

OBSERVACIONES: Este juego desarrolla el sentido del oído, además de crear un ambiente de emoción hasta el último momento, pues no se sabe hasta el final quien será el ganador.

NOTA: Es importante que haya un silencio absoluto, para que el tic-tac sea perfectamente audible.

MATERIAL: Un libro, un despertador, una tiza, y una venda para los ojos.

55. KIM

Se colocan 24 objetos distintos a la vista de los jugadores durante 1 minuto. Ahora, durante dos minutos, los jugadores deberán escribir en un papel los que recuerden. El que anote más es el vencedor.

VARIANTES: Kim Lurgan: Los jugadores deberán recordar con detalles. Kim elefante: Los jugadores hacen la lista varias horas después Kim molesto: Mientras el jugador memoriza, los demás jugadores le molestan, cantan a su alrededor, Kim en círculo: Los jugadores, colocados en círculo, ven pasar ante ellos los 24 objetos, uno a uno. Luego, han de anotarlos. Kim robado: Los jugadores ven los 24 objetos durante 1 minuto. Luego se dan la vuelta y el director del juego esconde uno. Quien primero acierte el que falta es el ganador. Kim de anomalías: Los jugadores reciben un dibujo con anomalías que han de descubrir en un tiempo predeterminado. Kim de olores: Con 24 olores distintos en 24 frascos. O incluso con sabores (los ojos estarán entonces vendados)

VARIANTES DE EXTERIORES: Se puede jugar frente a un escaparate, observando desde una loma en el monte los detalles más significativos, con la lista de precios de una pescadería, etc. .

OBSERVACIONES: Este juego desarrolla la capacidad de observación y caben multitud de variantes. Es interesante practicarlos con habitualidad. Sus múltiples variantes dependerán de la imaginación del director del juego.

56. GUSANOS EN LA MANZANA

Se marca con tiza una superficie redonda y pequeña en el suelo, capaz de contener a sólo la mitad de los jugadores bien juntos. Es la "manzana". Los jugadores, que serán "los gusanos", se dividen en dos equipos, y, a una señal convenida, tratarán de introducirse en el círculo, es decir, en la manzana. Como todos los "gusanos" no caben en la "manzana", lucharán por entrar y mantenerse dentro de ella, pero sólo ayudados de sus hombros. Pasados dos minutos, el director del juego detiene el juego y, cuenta a los jugadores que en ése momento se encuentran dentro del círculo; el equipo que más jugadores tenga dentro de aquel será el vencedor.

VARIANTES: Se pueden crear tres, cuatro o más equipos, con lo cual el juego gana en vistosidad. Incluso los jugadores pueden llevar algún signo externo que les identifique como miembro de un equipo concreto, con lo cual los componentes de un mismo equipo se ayudarán entre sí a permanecer dentro de la "manzana".

OBSERVACIONES: Es un juego dinámico, apto para romper el hielo y entrar en calor. Muy divertido sobre todo para los más pequeños. Hay que evitar que se juegue con dureza, para que los jugadores no se dañen.

57. LA ZONA OSCURA

Todos los jugadores se dividen en dos o más equipos y se concentran en un extremo del salón. A continuación se traza sobre el suelo, de manera que todos lo puedan ver, un cuadro de un metro por cada lado. Se permite a los jugadores que vean bien dónde se ha trazado el cuadro, luego se apagan las luces, y cada equipo deberá meter dentro de ese cuadro el mayor número de sus componentes. Una vez que las luces se han encendido de nuevo, nadie podrá ya moverse, y el director del juego confirma qué equipo tiene más jugadores dentro del cuadrado. Es juego se puede desarrollar

perfectamente al aire libre, en un patio o el campo, en la oscuridad de la noche, o bien vendando los ojos de los jugadores, si es de día o el local no puede ser aislado de la luz.

OBSERVACIONES: Es un juego que desarrolla la capacidad de orientación a oscuras y el cálculo visual de las distancias. Al principio, los jugadores, dado la falta de práctica no acertarán con el cuadrado, pero en sucesivas ocasiones irán mejorando con seguridad sus aciertos.

MATERIAL: Cualquier elemento para dibujar el cuadrado.

58. EL SUBMARINO

Todos los jugadores se colocan en fila, uno detrás de otro a lo largo del local. A continuación, el director del juego explica a los jugadores que se encuentran en el interior de un submarino, que está sometido a las turbulencias que producen las corrientes marinas y las cargas de profundidad que está lanzando un barco de guerra enemigo que está sobre ellos. Dada ésta situación, deberán actuar de determinada manera según las palabras que diga el director del juego. Así, si éste grita: ¡a babor!, todos los jugadores corren a tocar la pared situada a su izquierda con ambas manos. Si el director del juego grita: ¡a estribor!, todos corren a tocar con ambas manos la pared de la derecha. (Se empieza a entender el efecto que produce en los marineros el zarandeo del submarino). Si el director del juego grita: ¡carga! (de profundidad), todo el mundo se lanza al suelo boca abajo con las manos en la cabeza. Al grito de: ¡torpedos!, los jugadores se colocan mirando hacia el fondo del local (se dan la vuelta). Se pueden añadir nuevas órdenes que dificultarán el juego. El jugador que se equivoque o dude, será eliminado. Vence el último jugador que queda en juego. Es curioso observar cómo, cuando a los jugadores se les ordena darse la vuelta (¡torpedos!), confunden ahora donde ésta babor y donde estribor.

OBSERVACIONES: Es éste un juego de gran movilidad, para entrar en calor, y que si el director del juego ambienta convenientemente tendrá una buena aceptación. Este juego es muy interesante, por ejemplo, para hacer gimnasia en las mañanas de campamento (sin eliminaciones).

59. PANDEMONIUM

A cada jugador se le entrega una tarjeta en la que va escrita una orden. Tan pronto como el juego comienza, todos los jugadores tratarán de ejecutar la orden dada en la tarjeta. El éxito del juego consiste en la originalidad, variedad, etc. de las órdenes, algunas de las cuales tendrán por objeto impedir que las otras sean ejecutadas. Pondremos algunos ejemplos: Una tarjeta indica a un jugador que ha de encontrar un libro, y otra indica a otro jugador que ha de esconder ese mismo libro para que nadie lo encuentre. O por ejemplo, a un jugador se le indica que se quite el cinturón del pantalón y haga un nudo de rizo con él, y a otro que impida que alguien se quite el cinturón y sobre todo que haga un nudo con él. Pasados por ejemplo, dos minutos, el director del juego para el juego y determina qué jugadores han cumplido su misión. A estos se les da un punto. Ahora puede volver a empezar el juego de nuevo con tarjetas nuevas, o con las mismas pero entregadas a distintos jugadores. El jugador con más ordenes cumplidas al final de los juegos es el vencedor. Como premio, todos los demás jugadores le harán cosquillas. (Que disfrute el premio)

OBSERVACIONES: Este juego ocasiona gran alboroto, y, con unas pruebas ingeniosas se rompe el hielo de cualquier reunión, se entra en calor, . . . , y se divierte todo el mundo.

MATERIAL: Una tarjeta por jugador con un orden que cumplir.

60. JUEGO DE KIM (VARIANTES)

a) Kim retador: Los jugadores se dividen en tres o más equipos de igual número. Cada equipo expone 20 objetos a la vista de los demás. Pasados dos minutos, los equipos ocultan con una tela los objetos. Ahora, por turno, cada equipo irá pidiendo a los otros que le entreguen un objeto. Si el artículo no existe o lo tiene otro equipo, el retador pierde su oportunidad y comienza a pedir objetos otro equipo. El equipo que al cabo de 5 minutos haya obtenido más objetos es el ganador.

b) Kim casual: Contra la pared, en la puerta o en el corredor, pero siempre en un lugar por donde los jugadores tengan que pasar durante la reunión, se coloca una colección de objetos grandes. En un momento dado, durante la reunión, se pide a los jugadores que escriban una lista de los objetos que se encontraban en aquel lugar. Vencerá quien mayor número recuerde.

c) Kim detallista: Sobre una silla se colocan objetos pequeños y a todos los jugadores se les permite verlos, preguntándoles qué es lo que hay sobre la silla. Por ejemplo, dos tornillos; al principio la respuesta será "dos tornillos", pero conforme vayan aprendiendo a observar, podrán decir "dos tornillos de acero, uno de cabeza grande, de tres centímetros de largo y rosca fina, y otro de dos centímetros de largo, muy enmohecido". Este juego se puede jugar individualmente, o con todos los jugadores alrededor del objeto a observar, dando ellos detalles que observen en el objeto mediante una "lluvia de ideas". También se puede, por ejemplo, en el bosque, pedir a los jugadores que en voz alta vayan definiendo una zona concreta. Así, aprenderán a observar los detalles, y a no pasar de largo de los preciosos paisajes que a veces sólo son "vistos" por los buenos amantes de la Naturaleza.

OBSERVACIONES: La capacidad de observación se desarrolla con la práctica, y tenemos que fomentarla desde jóvenes.

61. EL MURO

Todos los jugadores se colocan de cara a una pared del local que se encuentre bien provista de cuadros, posters, etc, de manera que haya objetos sobre los que dirigir las miradas de los jugadores. Se les concede a los participantes en el juego 1 minuto para que observen con atención la pared. Luego se les coloca de espaldas a esa pared, y el director del juego cambia algunos de los objetos de lugar y retira otros. Incluso puede añadir algún nuevo cuadro o espejo a la pared.

Ahora los participantes vuelven la mirada de nuevo a la pared, y la observan durante 1 minuto. Ahora deberán en un papel escribir qué objetos han sido cambiados de lugar, cuales han desaparecido, y cuales son nuevos. Por cada acierto se otorga un punto y por cada error se restan dos puntos. El jugador que tenga más puntos es el vencedor.

OBSERVACIONES: Este es un juego de observación muy distraído, en donde todos los jugadores participan activamente, y donde es patente el esfuerzo de concentración que han de hacer.

MATERIAL: Una pared con objetos insertos en ella, y un papel y bolígrafo por jugador.

62. LOS CONSPIRADORES

Antes de empezar la reunión se reúne con gran secreto a los jefes de la patrulla o equipo, y se les entrega un sobre. En él se indica que "se ha recibido un aviso de que dos desconocidos se han introducido en la reunión disfrazados de scouts. Dichos espías tienen instrucciones de espiarnos y contar a sus jefes lo que vean para luego desestabilizar las reuniones. Hay que impedirlo. Esos espías no se conocen entre sí, por lo que harán alguna señal para comunicarse. Debes reunirte con tu patrulla o equipo y, durante la reunión estaréis pendientes de cualquier detalle que os haga sospechar quienes son los espías. Actúa con precaución, y, cuidado porque alguno de esos espías pueden estar en tu patrulla o equipo. Si descubris a algún espía, rellena la hoja adjunta que se os pedirá al final de la reunión". Esa hoja indicará: Los espías son: Su señal secreta es: De antemano, el director del juego designa a dos scouts que harán de espías. Su señal secreta puede ser rascarse la nariz, atarse los cordones de los zapatos, etc. ; esa señal deberán realizarla con frecuencia, pero sin demasiada reiteración para no hacer excesivamente fácil el juego. Ambos espías pueden tener la misma señal, o una distinta el uno del otro. Incluso puede haber tres o cuatro espías.

OBSERVACIONES: Juego de observación muy divertido, que mantiene la reunión en tensión, con éste "juego paralelo" a la propia reunión. Desarrolla la capacidad de observación de los jugadores y el juego en equipo..32

MATERIAL: Los sobres con los mensajes.

63. ¿ME LO PUEDE REPETIR?

Durante una reunión, una persona previamente designada por el director del juego sale sin previo aviso al centro de la reunión y ejecuta varios movimientos. Por ejemplo, levanta el brazo derecho, se coloca después en cuclillas, da tres pasos al frente y uno hacia atrás, gira sobre sí mismo dos veces, y se sienta en su silla. Ahora, el director del juego indica a los jugadores que escriban en un papel cuales han sido los movimientos que ha ejecutado esa persona. Algún jugador dirá, ¿me lo puede repetir?. La respuesta será no. Es un juego sorpresa y cogera a todos desprevenidos. Más tarde, se puede volver a ejecutar, con otro jugador, con movimientos más complicados, . . . , y todos estarán ahora atentos. Pero ése "actor" puede ser la persona que dirige la reunión, el cual realizará determinados actos, que, saliéndose de lo normal, quizás a muchos no extrañe, con lo cual cuando se indique que escriban en un papel qué actos se han ejecutado volverán a preguntar ¿me lo puede repetir?.

OBSERVACIONES: Es un juego de observación pura. Fácil de preparar y divertido de ejecutar. La práctica es la que hará que los resultados mejoren.

MATERIAL: Una hoja y un bolígrafo por cada jugador.

64. EL VENDEDOR

Alguien llega a la reunión llevando un maletín lleno de objetos y trata ante la sorpresa de todos de vender a los presentes su mercancía. Luego, como nadie le compra nada, se va por donde ha venido. Ahora el director del juego indica a los presentes que en un papel escriban los objetos que el vendedor ha intentado vender a alguno de los presentes. El juego se puede complicar más: El vendedor muestra sus objetos, unos intenta venderlos, y otros sólo quedan a la vista del "público", pero no intenta siquiera venderlos. El director del juego pedirá a los presentes que hagan una lista de los objetos que llevaba el vendedor, pero indicando cuales ha intentado vender y cuales sólo los ha expuesto. NOTA: Es interesante que el vendedor tenga mucha facilidad de palabra para que "enrede" a los presentes y distraiga la atención de estos de manera que no estén muy pendientes de los objetos que se muestran sino sólo de la "actuación".

NOTA: El vendedor puede volver más tarde, pero con algunos objetos nuevos, y sin alguno de los que trajo la primera vez. Cuales son los nuevos y cuales faltan de la primera vez será la pregunta que han de contestar esta vez los jugadores.

OBSERVACIONES: Juego de observación muy dinámico y de ejecución por sorpresa. Válido para poner en práctica en cualquier reunión o encuentro de amigos. Desarrolla la capacidad de observación de los presentes.

MATERIAL: Un maletín con objetos diversos, y un "vendedor".

65. EL AMNÉSICO

Durante la reunión aparece un individuo, que dice que ha perdido la memoria. No lleva carnet de identidad, pero sí lleva encima determinados objetos que pudieran proporcionarnos información sobre quien es, donde trabaja, etc. Los jugadores, en conjunto, han de realizar las deducciones lógicas necesarias que les permitan averiguar la mayor cantidad de datos de aquel hombre. Pongamos un ejemplo: El "amnésico" saca de un bolsillo unas monedas de a 5, 25, 50 y 100 pesetas. Luego, muestra un trozo de cinta aislante. Mientras los presentes discuten, saca de otro bolsillo un tornillo. Después, un mechero, y un paquete de tabaco y una lista de direcciones. Más tarde, un trozo de cable. Ahora un destornillador. ¿Todavía hay dudas?. Sale del bolsillo de la camisa una tarjeta que pone "Electricidad el Rayo, la rapidez en persona". Nuestro amigo es electricista, lleva una lista de direcciones a donde ha de ir a efectuar reparaciones, y mientras las hace fuma empedernidamente. Además lleva varios elementos referidos a su trabajo. Incluso lleva "calderilla"

para cobrar las reparaciones. Llamando al teléfono de su tarjeta, vendrán a recogerle. El juego puede hacerse muy complicado o muy fácil, según los destinatarios del mismo. Pueden además darse todos los indicios a la vez, o uno detrás de otro, para que la deducciones sean progresivas.

OBSERVACIONES: Este juego es muy divertido, siempre que se prepare bien, y se aporten objetos con una cierta lógica. Todos los presentes intentarán emular a Sherlock Holmes.

MATERIAL: Los objetos o indicios, y el "amnésico".

66. LA HUELLA DEL ASESINO

Antes de comenzar el juego, el director del mismo le pide a cada participante que ponga la huella digital del dedo gordo de su mano derecha en el centro de una tarjeta o de un pedazo de papel, usando para ello un cojín entintador de sellos. Más tarde las tarjetas se distribuyen al azar entre los jugadores y cada uno deberá decir a quién pertenece la huella que se le ha dado. Cuando un jugador dice haber encontrado a quien pertenece la huella, apunta el nombre del propietario de ésta. Pasado un tiempo prudencial, el director del juego da por finalizado el mismo. Ahora sólo falta por comprobar si las averiguaciones hechas por quienes dicen haber encontrado la solución son correctas. Para ello, las tarjetas que han sido rellenas con el nombre de algún jugador son verificadas, colocando una nueva huella de ese jugador indicado en la tarjeta al lado de la otra huella primitiva. Si ambas coinciden, ¡enhorabuena!

OBSERVACIONES: Juego de observación, dinámico y en el que el jugador ha de ser perspicaz y no conformarse con el primer dedo cuyas huellas parecen corresponderse con las de su tarjeta. Ha de intentar comprobar las huellas de todos los presentes para estar seguro. Si no lo hace así, corre a buen seguro el riesgo de equivocarse.

MATERIAL: Una tarjeta u hoja por jugador, y un cojín entintador.

67. MAGIA NEGRA

Este juego, si se pone en práctica con niños de 8 a 10 años, sólo pretende dejarles con la boca abierta, ante la "magia" que desarrolla el director del juego ante sus ojos. Con niños de edades superiores, el juego se desarrollaría en toda su extensión, es decir: Dos "magos" idean una clave antes de comenzar y sin que los demás jugadores lo sepan. Uno de ellos permanece en el local mientras se selecciona un objeto. Luego es llamado el otro, quien tiene que adivinar de qué objeto se trata. La meta del juego es que los jugadores descubran cual es la clave usada por los "magos". Esta podrá ser muy sencilla, como por ejemplo preguntar el "mago" del local al otro: ¿es éste? (mientras señala un objeto), ¿es éste? (señalando otro objeto), ¿es éste? (señala a un nuevo objeto),. . . , y el 2º mago dirá siempre que no, pero, a la pregunta ¿es aquel? (la frase-clave), el 2º mago dirá que sí, y esa vez, el mago que se encontraba en el local estará señalando el objeto elegido. La clave puede ser el decir sí al noveno objeto señalado, o cuando el mago del local se lleve una mano a la cintura, etc. .

OBSERVACIONES: Es un juego de observación con el que se pretende, sobre todo pasar el rato sin excesivas pretensiones. Con los más pequeños puede ser muy divertido ver sus caras de asombro.

68. LOS NUDOS CIEGOS

Todos los jugadores se sientan en círculo. Cada jugador tiene junto a él varios trozos de cuerda de 1 metro aproximadamente de longitud. El director del juego, enseña varios nudos a los jugadores (si es posible también su utilidad) y después apaga las luces. Ahora totalmente a oscuras, el director del juego ordena a los jugadores que cojan una cuerda y hagan, por ejemplo, un nudo corredizo. Luego, tras 30 segundos de tiempo, les ordena que confeccionen con otra cuerda un ballestrinque,. . . , luego un as de guía, etc. Al final, se encienden las luces y, el jugador que más nudos haya realizado correctamente es el vencedor.

NOTA: El secreto está en hacer el nudo en el tiempo dado para cada uno de ellos, y si no es posible, abandonarlo y realizar el siguiente. Empeñarse en realizar un nudo que no sale bien es desperdiciar la oportunidad de hacer otros.

OBSERVACIONES: El objetivo del juego es que los jugadores no sólo aprendan a realizar los nudos, sino que aprendan a hacerlos mecánicamente. Es interesante explicarles con anterioridad las partes de una cuerda, cuidados básicos de la misma, usos diversos de cada nudo, etc.

MATERIAL: Tantas cuerdas por jugador como nudos distintos se vayan a utilizar en el juego.

JUEGOS DE EXTERIOR

1. LOS MANCOS

Se traza un círculo sobre el suelo, (más o menos grande, según el número de jugadores), en el que los participantes quepan con cierta holgura. Los jugadores se colocan en el centro del círculo con las manos a la espalda. A una señal del director del juego, cada jugador habrá de intentar sacar del círculo al compañero de al lado, empujándole con la espalda o los hombros. Esta prohibido usar las manos. Es una lucha todos contra todos, de forma que, quien finalmente quede dentro del círculo es el ganador.

VARIANTE: Con grupos numerosos de participantes, se pueden hacer equipos, y el que expulse a todos los miembros del equipo contrario será el equipo vencedor.

NOTA: Este interesante juego puede degenerar rápidamente en malos modos, sobre todo con muchachos mayores, y por ello, es preciso un árbitro muy severo que vigile a los jugadores para que se empujen sin darse golpes.

OBSERVACIONES: Es un juego de competición que resulta muy divertido, y donde seguro, los perdedores querrán la "revancha".

2. LAS SERPIENTES

Los jugadores se colocan en dos filas (de un mínimo de 5 ó 6 jugadores cada una) cogiéndose por la cintura. La lucha se hace por una fila contra otra fila (las dos serpientes), que se colocan frente a frente. Las dos filas deben ser muy flexibles si quieren tener éxito. El primero de la fila (la cabeza de la serpiente) debe procurar tocar (mordedura mortal) al último de la fila contraria (cola de la serpiente adversaria), actuando de forma que a la vez proteja su propia cola. Vence la serpiente que "muerde" la cola de su adversaria. Si una serpiente se rompe en la lucha, es vencida.

OBSERVACIONES: Es un juego dinámico, muy interesante para entrar en calor. La labor en grupo es fundamental. Este juego es una variante de "el lobo y los corderos".

3. LOS PRISIONEROS

Los jugadores se colocan en círculo y se cogen de la mano, juntando cada pie con el de el compañero de al lado: Así forman la prisión. En el centro se colocan dos jugadores: Los prisioneros. Los prisioneros intentarán evadirse, pero los jugadores que forman la prisión se lo impedirán cerrando con sus cuerpos las salidas, pero, sin separar sus manos enlazadas, y sin mover los pies del suelo ni despegándolos del compañero de al lado. Si un prisionero logra escapar, ambos son los vencedores.

NOTA: Se puede dar un tiempo para lograr el objetivo del juego (2 minutos aprox.)

OBSERVACIONES: Juego dinámico, donde las estrategias previas son determinantes, y donde el director del juego debe cortar de raíz cualquier brusquedad.

4. LA PELOTA BURLONA

Se formará un círculo de 6 a 24 jugadores mirando al centro. La distancia entre los jugadores será de 1 a 3 metros aprox. ; en el centro del círculo se colocarán de 1 a 3 participantes, según la cantidad de jugadores. Una pelota está en posesión de los jugadores del círculo, que le la pasarán de unos a otros. Los jugadores del centro intentarán adueñarse de la pelota. El jugador que lo haga tendrá derecho a salir del centro y en su lugar entrará aquel a quien se la hayan quitado. Este juego es muy interesante si los jugadores del centro luchan por la pelota en forma dinámica y activa. Para ello, deberán distraer y confundir a sus contrincantes con su continuo movimiento. Con la regla de los 3 segundos aplicada en el baloncesto, el juego se vuelve aún más intenso.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad de carácter dinámico.

MATERIAL: Una pelota.

5. LA LUCHA POR LA PELOTA

Dos equipos de 2 a 10 jugadores, aprox. , que se diferencian entre sí por una banda, o una camiseta, o cualquier otro distintivo, lucharán por una pelota. El juego consiste en que los jugadores de un equipo se hagan pases seguidos, sin que el contrario logre interferirlos. El jugador en posesión de la pelota deberá lanzarla a un compañero desmarcado. El juego se desarrollará en un campo de 10 a 20 metros de ancho y de 20 a 40 metros de largo. Este juego se podría considerar como preparatorio del baloncesto ya que en él se practican especialmente la recepción de la pelota, el lanzamiento de puntería y la desmarcación del contrario. El uso de una bola "medicinal" de 3 o 4 kilos de peso mejora los resultados. Se aconseja, por tanto, que los jugadores se separen y no se amontonen.

OBSERVACIONES: Es un juego de habilidad, que potencia el juego en equipo y la disposición táctica prefijada.

MATERIAL: Un balón.

6. EL ATAQUE A LA FORTALEZA

Los participantes forman en círculo alrededor de un pequeño caballete, mirando hacia el centro. El aparato tendrá una altura aproximada de 1,50 metros. La distancia entre cada jugador será de 2 a 3 metros. Sobre el caballete se coloca una pelota que deberá ser derribada por los jugadores del círculo con otra pelota. Este ataque será interceptado por el defensor de la fortaleza, que tratará de proteger la pelota que se encuentra encima del caballete, extendiendo sus brazos y utilizando todo su cuerpo para conseguirlo. Los jugadores del círculo se pasan la pelota en todas direcciones para aprovechar el momento oportuno y hacer diana. Quien logra derribar la pelota de encima del caballete es el vencedor y pasa al centro del círculo.

VARIANTE: Los jugadores del exterior del círculo pueden utilizar sólo los pies para mover la pelota y disparar.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, donde la intuición es muy importante, además de unos buenos reflejos.

MATERIAL: Un caballete, o cualquier objeto de suficiente tamaño que le sustituya, y dos balones.

7. LA PELOTA CALIENTE

Los jugadores se sientan en el suelo, formando un amplio corro. Los jugadores se pasan una pelota unos a otros, de forma que ésta vaya rodando hacia la derecha sin que salte ningún jugador. Los participantes deben procurar tocar la pelota lo menos posible y pasarla inmediatamente al siguiente. El director del juego permanecerá oculto o de espaldas, y hará sonar un pito de vez en cuando. En el momento en que se oiga el silbato, el jugador que está tocando la pelota

quedará eliminado. Si la pelota estuviese en el aire en ese momento, proseguirá el juego. Si un jugador pasa mal la pelota o se le escapa, deberá ir a recogerla y pasarla de nuevo al siguiente. Vencerá el último que quede en juego.

VARIANTE: Se puede jugar con varias pelotas a la vez.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, muy interesante para los más pequeños.

MATERIAL: Una pelota y un silbato.

8. LA BOLERA HUMANA

Dos equipos se colocan en alineación paralela, uno frente al otro, a diez metros de distancia. En el espacio comprendido entre ambos se moverá a su antojo el tercer equipo. Los jugadores de los lados lanzarán un balón arrastrándolo por el suelo, intentando tocar a los del centro. Para lanzar el balón utilizarán indistintamente las manos o los pies. Quedarán eliminados los jugadores del equipo central que sean tocados por el balón en cualquier parte de la pierna. Será vencedor el último jugador que quede en el centro. Entonces, un nuevo equipo ocupa el centro, y el que ha estado jugando allí, le sustituye en su lugar y comienza el juego.

VARIANTES: Este juego tiene multitud de variantes, por todos conocidas, que hace de éste juego un clásico en patios de colegio, por lo cual no recogeremos aquí más que la mención a éste hecho.

OBSERVACIONES: Es un juego muy dinámico, apto para cualquier edad, y muy divertido, que desarrolla el espíritu de juego en equipo y la rapidez y agilidad de los propios jugadores.

MATERIAL: Una pelota de goma, para que los participantes no se lastimen.

9. LA CUCHARA

En el campo de juego se señala el lugar de salida y una meta. Los participantes llevan las manos atadas a la espalda y en la boca una cucharilla con una pelota de tenis u otra de similar tamaño. A la señal del director del juego, salen los jugadores en dirección a la meta, quedando eliminados si se les cae la pelota. Gana el equipo que logre alcanzar la meta con mayor número de jugadores, si se juega por equipos, o, simplemente el jugador que primero cruza la meta, en caso de jugadas individuales.

OBSERVACIONES: Juego divertido y dinámico, sobre todo para jugadores de corta edad.

MATERIAL: Una cuchara y una pequeña pelota por cada jugador.

10. TIN A CABALLO

Los jugadores forman parejas. Uno de ellos es el caballo y el otro el jinete. Los caballos forman un círculo a dos metros unos de otros, y cada jinete se coloca detrás de su caballo. A una señal, montan los jinetes sobre su caballo. El director del juego le da un balón a uno de los jinetes, y éste se lo lanza al jinete que esté más alejado de él, el cual realizará la misma operación hasta que, en algún momento dado la pelota no pueda ser recogida y caiga al suelo. (los caballos, sin despegar los pies de su sitio, pueden mover su cuerpo para dificultar la recogida de la pelota por parte de su jinete). Cuando la pelota cae al suelo, los jinetes se apean rápidamente de sus caballos, y huyen del lugar, mientras los caballos (cualquiera de ellos) recogen la pelota del suelo. En ese momento, el director del juego ordena a todos los participantes que queden quietos en el lugar en donde se encuentren. Los caballos, sin moverse de su sitio, se pasan la pelota (sin que caiga al suelo) de uno a otro, hasta que alguno de ellos, en buena posición, lance un tiro contra algún jinete cercano. Si un jinete es tocado por el balón, los jinetes pasan a ser caballos a la siguiente jugada. Si el balón se le cae de las manos a los caballos, o en su único lanzamiento no aciertan a un jinete, vuelven a ser caballos en la siguiente jugada.

OBSERVACIONES: Juego dinámico muy divertido para el desarrollo de aptitudes físicas.

MATERIAL: Un balón de goma.

11. LA ORUGA

Los jugadores forman varias filas paralelas entre sí, de un mínimo de 6 jugadores cada una, y apoyan sus manos en su compañero de delante. A una señal del director del juego, comienza una singular carrera hasta una meta prefijada, consistente en que, el último jugador de cada fila pasa por debajo de las piernas de todos sus compañeros, hasta colocarse el primero de su fila. A continuación el último de la fila realiza la misma operación, y así sucesivamente. Las filas, irán avanzando hasta la meta y, la que primero la sobrepase totalmente, es la oruga vencedora.

OBSERVACIONES: Es éste un juego en el que se requiere gran rapidez de movimientos por parte de los participantes, y que se convierte en un macrojuego, cuando las filas son formadas por muchos jugadores. De hecho, una fila de jugadores de 8 o 10 años, casi seguro, apabullará a filas de jugadores con edades que sobrepasen los 16 años. Es un reto el romper ésta teoría.

VARIANTE: Las "orugas" se colocan a 50 metros de un río o una piscina. Todos los jugadores están en bañador. Vence la "oruga" que entra completamente en el río o la piscina. En ambos casos ésta variante es muy divertida.

12. EL CAMPO NAZI

Se delimita un cuadrado de terreno de 5 o 6 metros de lado, en la parte alta de una loma, y, dentro del campo hay 5 guardianes con una linterna cada uno (reflectores), que vigilan desde allí los exteriores del campo. Fuera del campo, escondidos, camuflados como mejor puedan, el resto de los jugadores intentan entrar en el campo sin ser detectados por los "reflectores". A una señal del director del juego, los asaltantes intentan entrar en el cuadrado (el campo nazi), sin ser vistos por los guardianes, los cuales, con sus linternas otearán los alrededores, y, cuando vean a un jugador, dirán su

nombre en alto, y ese asaltante quedará eliminado. Si en un plazo de 5 o 10 minutos, no han entrado en el campo por lo menos 3 de los atacantes, estos han perdido la batalla, y los guardianes son los vencedores.

NOTA: El número de asaltantes y guardias puede variar, según las complicaciones del terreno, la pericia de los jugadores, . . .

OBSERVACIONES: Es un juego recomendado. Desarrolla la capacidad de iniciativa propia, la estrategia, y el juego en equipos. Los jugadores no se cansarán de jugarlo.

MATERIAL: Una linterna por guardián.

13. LA CUENTA ATRÁS

Los jugadores se colocan en fila, y el director del juego se coloca a la cabeza de dicha fila. La fila avanza, y, en un momento dado, el director del juego comienza a contar en voz alta a partir del nº 10 y en sentido inverso, es decir, "10", "9", "8", . . . hasta cero. Durante el tiempo en que se produce la cuenta atrás los jugadores corren a esconderse, pero, ¡cuidado! porque, cuando el director del juego llegue al cero, se parará, se dará la vuelta, y desde ése lugar nombrará en voz alta a todo aquel jugador que vea, eliminándolos del juego. Con los jugadores restantes el juego vuelve a reanudarse, pero ahora el conteo empezará desde "9" (ahora habrá menos tiempo para esconderse), y así, sucesivamente, desde el "8", desde el "7", . . . Vence el último jugador que sea eliminado.

OBSERVACIONES: Es un juego de habilidad, rapidez de reflejos y picardía, siendo muy interesante su desarrollo en zonas de campo donde haya suficientes árboles, matorrales, etc. , donde poder esconderse.

14. LOS PIRATAS CONTRA LAS CARABELAS

Este juego se desarrollará, siempre que sea posible, en una piscina, aunque cabe también realizarlo en un río poco profundo, en un lago, . . . La mitad de los jugadores se colocan a un lado de la piscina: Son los piratas, que llevarán una pañoleta atada al pie, o la brazo. La otra mitad de los jugadores, serán las carabelas, que, colocados al otro lado de la piscina, llevarán como tesoro otra pañoleta de distinto color a las anteriores colocada en el pie o el brazo. A una señal del director del juego, las carabelas intentarán llegar al otro lado de la piscina sin ser despojadas por los piratas de sus tesoros (las pañoletas), de tal manera que se entablará un combate en el centro de la piscina entre ambos bandos, tanto en la superficie del agua como bajo ella, intentando despojarse de sus pañoletas. El jugador que pierda su pañoleta, queda eliminado. Si la tercera parte de las carabelas llegan al otro lado de la piscina con su "tesoro" intacto (la pañoleta), habrán vencido a los piratas.

NOTA: Es conveniente colocar "vigías" que controlen la limpieza del juego y prevengan cualquier susto.

OBSERVACIONES: Juego en el que se combina por un lado la habilidad para desenvolverse en el agua, y, por otro lado, el juego en equipo y la habilidad para organizarse.

MATERIAL: Una pañoleta por participante.

15. EL MENSAJE SECRETO

Los jugadores son dos indios (pueden incluso pintarse las caras, ponerse plumas, . . .) que llevan mensajes desde su respectivas tribus a la del contrario, pero, se han encontrado a mitad del camino justo en el paso de un "puente" (éste será representado por un tronco sobre el río, o un tablón sobre una piscina, . . .). El juego consiste en pasar ambos a la vez por el estrecho paso que permite el tronco o tabla sobre el agua, sin caerse ni perder el mensaje que llevan en la mano (cualquier papel); si uno de ellos o los dos pierden el equilibrio y caen al agua, han perdido la partida, y otra pareja entrará en juego. Los remojones pueden ser muy divertidos y el juego se puede complicar, presentando a dos tribus completas que a la vez han de cruzar por el paso estrecho sobre el agua; en éste caso, serán múltiples las caídas y vencerá la tribu que más indios consiga colocar al otro lado sin caerse.

OBSERVACIONES: Juego clásico para jugar en verano, donde se desarrolla el sentido del equilibrio y la imaginación para buscar posiciones corporales aptas para permitir el cruce de ambos cuerpos sin ocasionar la caída.

MATERIAL: Un tronco o tabla y papel u otros objetos que sirvan de "mensajes".

16. LA GUERRA DE LAS PAÑOLETAS

Los jugadores se colocan una pañoleta colgando en la parte trasera del pantalón, de manera que pueda ser arrancada de un simple tirón; luego se dividen en dos equipos de igual número, y se marchan cada uno de dos direcciones opuestas. Al sonido del silbato del director del juego, el juego propiamente dicho comienza. Los equipos se buscan y luchan entre sí con la intención de despojar al contrario de sus pañoletas. Si un jugador es desposeído de su pañoleta, queda eliminado temporalmente, y vuelve a su base, y espera allí, a que le sea entregada por algún compañero de equipo una nueva pañoleta, que haya sido arrebatada al enemigo, con la cual poder reintegrarse de nuevo al juego. Pasado el tiempo de juego pre-establecido, el sonido del silbato del director del juego hará ver a los jugadores allí donde se encuentren, que el juego ha terminado. Ahora sólo queda contar la pañoletas que poseen uno y otro equipo, y, quien más tenga, es el vencedor.

NOTA: Los equipos pueden subdividirse en patrullas para apoyarse entre sí y emboscar al enemigo.

OBSERVACIONES: Es un juego en el que se desarrolla la aptitud de juego en equipo, la imaginación táctica y el esfuerzo físico. El terreno de juego es interesante que tenga árboles, matorrales, etc. , para hacerlo divertido, crear dificultades adicionales, y permitir camuflarse y/o esconderse a los jugadores.

MATERIAL: Una pañoleta por jugador y un silbato.

17. EL LOBO EN EL REDIL

Los jugadores se colocan en círculo. Se designan uno o dos lobos y uno o dos corderos, según el número de jugadores. Para distinguirlos, se pueden usar papeles de colores diferentes u otra señal cualquiera. Al empezar el juego, los dos corderos están en el aprisco, es decir, en el círculo formado por los jugadores. Los lobos están fuera. Al sonar el silbato del director del juego, los lobos se esfuerzan por coger a los corderos, entrando en el círculo pasando entre los jugadores, bien por debajo o por encima de sus brazos, o cortando la cadena que forman. Si entran los lobos, los corderos salen rápidamente y la misión de los jugadores que forman el círculo es guardar prisioneros a los lobos. Si sólo entra uno, y los corderos han salido ya, estos deben evitar ser cogidos por el segundo lobo que queda fuera. Los corderos pueden entrar y salir del círculo cuantas veces quieran, sin alejarse de éste más de 2 o 3 metros; los jugadores del círculo, pueden ensancharse o encogerse a su gusto, dificultando la labor de los lobos. El juego termina si los lobos no atrapan a los dos corderos antes de dos minutos, o si éstos son cazados dentro del tiempo indicado.

OBSERVACIONES: Juego de agilidad y astucia, con movimientos en equipo.

18. LOS TRENES CIEGOS

Los jugadores, repartidos en grupos de 5 a 10, se colocan en fila; cada uno coloca las manos sobre los hombros del que le precede. Todos, a excepción del último llevan los ojos vendados. Así forman los vagones del tren conducido por el maquinista. Al principio del juego todos los trenes se reúnen en una misma línea de salida. El director del juego se coloca lejos del terreno, y con un toque de silbato comienza el juego. Para tomar dirección, los jugadores no pueden en ningún caso hablar. Cada tren es orientado por su maquinista por medio de una presión hecha hacia la izquierda o la derecha, con las manos posadas sobre sus hombros. Vence el primer tren que llega a una meta prefijada de antemano.

OBSERVACIONES: Es un juego de coordinación y estrategia en equipo.

MATERIAL: Una venda para cada jugador, salvo el último de cada "tren".

19. EL LOBO Y EL CORDERO

Los jugadores se colocan en fila, y se cogen por la cintura. El último de ellos cuelga de la parte trasera de su pantalón una pañoleta. El es el cordero. Frente a la fila se sitúa otro jugador, con un pañuelo colgando de la parte trasera de su pantalón. Es el lobo. A un señal del director del juego, el lobo intentará quitarle al cordero su pañuelo, y, el primer jugador de la fila intentará a su vez quitársela al lobo, a la vez que le impide acceder hasta la cola de la fila, donde está el cordero. La fila, entre tanto, se mueve de un lado para otro, evitando que el lobo se acerque hasta la cola de la misma y consiga su objetivo. Vence el lobo si consigue hacerse con la pañoleta del cordero, y vencen los demás si el lobo no lo consigue en un tiempo de dos minutos o si es despojado de su pañoleta por el primer jugador de la fila.

OBSERVACIONES: Este juego es muy interesante para entrar en calor, y para el comienzo o final de una reunión; de la táctica empleada por los defensores del cordero y de su habilidad, depende el resultado del juego.

MATERIAL: Dos pañuelos.

20. EL TORNEO MEDIEVAL

Este juego se desarrolla en la orilla de un río o del mar, o en piscinas donde el agua no cubra más allá del pecho. Se forman dos equipos de dos jugadores cada uno. Cada pareja se organiza y, uno se monta en una balsa hinchable (caballo) de pie y con una "lanza", construida con un palo, en la punta del cual está enrollada una sábana, o cualquier otro elemento que le haga inofensivo, mientras el otro jugador se coloca detrás de la balsa para empujarla. Ambos jinetes, a una señal del director del juego, se acometen entre los gritos de ánimo de sus seguidores, montados en sus "corceles" y, quien quede en pie tras la embestida, es el vencedor.

OBSERVACIONES: Es un juego donde se desarrolla particularmente el sentido del equilibrio de los contendientes. Muy divertido para campamentos de verano, donde con sucesivas eliminatorias se puede nombrar al mejor caballero acuático-montado.

NOTA: Si no se tienen dos balsas hinchables, pueden utilizarse dos troncos, sobre los que los participantes irán sentados.

MATERIAL: Dos balsas neumáticas (o dos troncos), dos palos, y dos sábanas.

21. LOS CABALLEROS DE LA ROSA

Los jugadores forman parejas. Luego se forman dos círculos concéntricos y las parejas se dividen: Uno se coloca en el círculo interior (el caballo), y el otro en el círculo exterior, detrás de su compañero (el jinete). Uno de los caballeros tiene un pañuelo colgando de la parte trasera de su pantalón. Es el caballero de la rosa. A una señal del director del juego, el caballero de la rosa salta sobre su caballo, y, a una segunda señal del director del juego, los demás caballeros montan sus caballos y salen en persecución del caballero de la rosa. Vence la pareja que alcanza al caballero de la rosa y le arrebató su pañuelo.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, que admite muchas variantes, a tenor de la imaginación del director del juego.

MATERIAL: Un pañuelo.

22. LOS CABALLEROS DEL PAÑUELO

Según la condición física de los jugadores, adoptaremos una de éstas fórmulas:

- a) Los jugadores físicamente más fuertes serán los caballos, y los menos fuertes los jinetes.
- b) Si los jugadores son de fuerza sensiblemente igual, cambiarán de papel a lo largo del juego, a intervalos de dos minutos, a la señal del árbitro en dos tiempos: "A tierra, a caballo".

Los jugadores se dividen por parejas. Uno de ellos será el caballo, y el otro el caballero. Los caballeros y sus caballos son divididos en dos equipos. Los caballeros van provistos de un pañuelo colocado en la parte de atrás de su cintura. Es éste un juego clásico de coger el pañuelo. A una señal del director del juego, ambos equipos se atacan entre sí, y los caballeros de ambos bandos, a lomos de su "caballo", intentan arrebatar a los caballeros contrarios sus pañuelos. Quedan eliminados los caballeros desarmados (los que perdieron el pañuelo) y el juego concluye cuando un equipo desarma totalmente al equipo contrario.

OBSERVACIONES: Es un juego de equipo, donde se desarrolla la habilidad táctica, la resistencia y la aventura.

MATERIAL: Un pañuelo por pareja de jugadores.

23. LA CAZA DE LA PALOMA

Se marca en el suelo un pasillo de 20 metros de largo aprox. y 6 metros de ancho. A continuación, 5 jugadores se colocan al principio del pasillo, aunque fuera de él, en la zona que denominaremos "A". Son las palomas. El resto de los jugadores se colocan a ambos lados a lo largo del pasillo. Son los cazadores. Estos, tendrán un balón que se pasarán entre sí de un lado a otro del pasillo. El juego consiste en que las palomas, una vez cada una, han de salir de la zona "A", llegar rápidamente al final del pasillo (Zona "B") y volver a la zona "A", sin ser alcanzados por el balón que le irán lanzando los cazadores, los cuales dispararán tantas veces como les sea posible a la paloma. Si la paloma es alcanzada, se quedará en el pasillo, en el lugar donde fue alcanzada. La siguiente paloma, sale de la zona "A", dispuesta a llegar hasta "B" y volver hasta "A" sin ser alcanzada. Al pasar junto a alguna paloma que haya sido alcanzada, la salvará con solo tocarla, con lo cual esa paloma "herida", sigue el camino que le queda por recorrer. Los cazadores habrán vencido si al final del tiempo que se establezca previamente, retienen "heridas" en el pasillo a más de la mitad de las palomas. En caso contrario, son éstas las vencedoras.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, muy divertido para jugar en el campo, donde se conjugan la agilidad y rapidez de las palomas, como el sentido de juego en equipo por parte de los cazadores, que se pasan la pelota buscando las mejores posiciones de tiro

MATERIAL: Una pelota de goma, y material para marcar el suelo

24. LA ARAÑA Y LAS MOSCAS

Este juego se recomienda por lo divertido que resulta. Se prepara un terreno consistente, como se observa en el croquis, en un pasillo de tres metros de ancho, rectangular, y con un largo que variará según el nº de jugadores. Se designa un buen corredor para hacer el papel de "araña". Al empezar el juego, la araña se sitúa en uno de los extremos del corredor, y el resto de los jugadores (las moscas) en el otro. A una señal del director del juego, la araña se lanza a cazar moscas. Ella no puede retroceder, pero sí, con un pie en su sitio, volverse de improviso para coger las moscas que vengan detrás de ella. Cada mosca cogida forma parte de la "tela de araña". En efecto, en el momento en que es tocada, la "mosca" queda inmóvil donde fue tocada y, con los brazos extendidos, se esfuerza por dificultar el paso a las demás moscas y así facilitar el trabajo de la araña. Incluso la araña puede reunir su tela de araña en una o varias partes del pasillo de juego formando cadenas. La tela de araña deja pasar a la araña, pero dificulta el paso de las moscas, sin agarrarlas. El juego termina con la captura de la última "mosca".

OBSERVACIONES: Es preferible que el suelo sea de arena, pues las caídas con las carreras y tropiezos suelen ser muchas. Se pueden marcar las esquinas internas y externas de los pasillos con banderines. Juego muy divertido de carácter dinámico.

25. BLANCO Y NEGRO

Se prepara un campo de 40 metros de largo y 20 de ancho aprox. , según el nº de jugadores, y se marca una línea que lo divide por la mitad. La mitad de los jugadores se va a un campo y la otra mitad al otro. Son el grupo blanco y el otro el negro. Se pueden dar otros nombres: Ej. Ratas y ratones. Todos los jugadores tienen colgando detrás de su cintura un pañuelo. Si el director del juego grita ¡blanco!, los jugadores del equipo negro han de correr a ponerse a salvo al final de su campo y los jugadores blancos correrán tras ellos para quitarles sus pañoletas antes de que se pongan a salvo. En éste tiempo, los jugadores negros no pueden arrebatar su pañoleta a sus contrincantes. En cualquier momento, el director del juego puede gritar ¡negro!, y ahora, las cosas cambian: Son los blancos los que han de ponerse a salvo al fondo de su campo, y no pueden arrebatar más pañoletas. El juego será muy dinámico sobre todo si el director del juego busca los momentos más "inoportunos" para cambiar el color. Los jugadores que pierdan sus pañuelos van quedando eliminados. Al final de 5 minutos de juego, el equipo que tenga más jugadores en juego es el vencedor.

OBSERVACIONES: Juego recomendado, de carácter dinámico, muy apto para desarrollar el sentido de juego en grupo.

MATERIAL: Un pañoleta por jugador.

26. LOS TONTOS

Los jugadores forman dos grupos: Los "tontos" y la barrera. Los primeros llevan el torso desnudo, los ojos tapados y un bañador viejo. Los que forman la barrera, forman un gran círculo en cuyo centro se agrupan los tontos, dejando una salida (un espacio más o menos ancho), en la que se coloca el director del juego. Los jugadores de la barrera llevan un pincel y pintura "de aguas". Todo el mundo guarda silencio, y entonces el director del juego pita con suavidad, lo que

repite cada 10 o 15 segundos. Los "tontos" intentan llegar a la salida del círculo guiándose de los pitidos, pero si se equivocan y se ponen al alcance de un jugador de la barrera, éste aprovecha para darle una sola pincelada. Los "tontos" sólo pueden escapar retirándose inmediatamente, e intentar seguir su camino hacia la salida lo antes posible, si no quieren seguir recibiendo nuevas pinceladas. Los jugadores de la barrera no se pueden mover de su sitio. Es un juego muy divertido, apto para jugar en verano. Al final del juego, la clasificación se realiza según el "grado de ingenuidad", es decir, según el número de pinceladas recibidas. Normalmente se lleva en volandas al que ha recibido más pinceladas y luego se le baña.

VARIANTE: Se pueden colocar varias salidas y el director del juego se va desplazando a cada una de ellas.

OBSERVACIONES: Juego muy divertido, que desarrolla el sentido del oído, y el buen humor de los jugadores.

MATERIAL: Un pincel por jugador-barrera, y pinturas no dañinas

27. EL CASCABEL CIEGO

Se clava sólidamente en el suelo un palo corto, al que se ata una cuerda de 10 metros de largo, por la parte central de ésta. A un extremo de la cuerda se agarra uno de los jugadores, y el otro, al extremo sobrante. Uno de los jugadores lleva en su mano una pañoleta con un nudo al extremo, o una porra de paja, y una pequeña campanilla al cuello. El otro jugador lleva en su mano un cascabel. Ambos jugadores llevan los ojos vendados. Al iniciarse el juego, el director del mismo obliga a los jugadores a mantener bien tensa la cuerda que les une al palo y a situarse en lugares diametralmente opuestos; luego, al darse la señal, los jugadores quedan libres. El que lleva la porra, debe conseguir pegar al jugador que lleva el cascabel, el cual a su vez, intentará evitarlo huyendo. El jugador que lleva el cascabel tiene que hacerlo sonar durante toda la partida. Se concede un tiempo para que el jugador de la porra logre pegar al otro.

NOTA: Los jugadores no pueden soltar la cuerda mientras dure el juego.

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar el sentido del oído. Muy divertido, no sólo para los que juegan sino también para los espectadores.

MATERIAL: La porra, un cascabel, una campanilla, 10 metros de cuerda y una estaca.

28. LAS ESTATUAS DE SAL

Antes de empezar el juego se designa un jugador por suertes, entre todos, que será el "contador". Se coloca en un extremo del patio, mientras que los demás se retiran al lado opuesto. Para los jugadores, el juego consiste en avanzar hacia el contador con condiciones especiales. El contador, con la espalda vuelta a los jugadores, debe contar pausadamente hasta tres. Entonces se vuelve para mirar a los jugadores, y mandar al fondo del patio a los que ha visto moverse. Los jugadores aprovechan el instante en que el contador está vuelto para avanzar, pero deben convertirse en estatuas de sal, es decir quedarse completamente inmóviles, cuando el contador los mire. Todo jugador al que el contador ve en el movimiento que sea, ha de ser nombrado por éste y debe volver al punto de partida. Cuando uno de los jugadores ha logrado tocar al contador, corre hacia la línea de fondo haciendo que los demás le imiten, gritando ¡sálvese quien pueda!. El contador se lanza hacia uno cualquiera de los jugadores, y aquel a quien toque, pasa a ser contador. Para evitar que baje de interés éste juego, no debe durar más de 15 a 25 minutos, según la edad de los niños.

OBSERVACIONES: Juego donde se potencia la capacidad de los jugadores para controlar su impaciencia por avanzar. El autocontrol se desarrolla de manera evidente.

29. LA CABRA DE LOS CUERNOS DE ORO

Un granjero tenía una hermosa cabra con los cuernos de oro. Como sabe que un bandido la codicia, hace guardia secretamente. Los jugadores se colocan en círculo, cogidos de la mano; en el centro, un pañuelo anudado es la cabra de los cuernos de oro. Un jugador designado por todos, "el bandido", se aleja del grupo y los demás jugadores eligen a un "granjero". El bandido se acerca ahora y ronda alrededor de "la granja" (círculo de jugadores), intentando apoderarse de la cabra de los cuernos de oro (el pañuelo anudado) que está en el centro del círculo. Cuando se decide, hace un "agujero" en la tapia (rompe la cadena que forman los jugadores cogidos de la mano) y se apodera de la cabra. Para ganar, el bandido, una vez que coge la "cabra" ha de salir por donde entró y llegar hasta un punto que se ha designado de antemano por todos los jugadores antes de empezar el juego (la guarida del bandido), pero ¡cuidado! porque el granjero (al que el bandido no conoce), intentará coger al bandido antes de que llegue a su guarida. El granjero sólo podrá soltarse de sus vecinos y correr tras el bandido cuando el éste toque a la cabra. El bandido puede hacer toda clase de amagos de coger la cabra para descubrir al granjero. Si el bandido es cogido por el granjero, éste hará de bandido en el siguiente juego.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad y rapidez, muy apto para ratos tranquilos. No se debe hacer muy largo para no hacerlo aburrido y mantener así la emoción del juego para otra ocasión

MATERIAL: Un pañuelo con un nudo u otro objeto.

30. PELOTA-TÚNEL

Los jugadores se dividen en dos filas, que se colocan paralelas entre sí, abriendo sus piernas. El primer jugador de cada fila tiene en sus manos una pelota. A la señal del director del juego, pasa la pelota por debajo de sus piernas, y, con sucesivos impulsos del resto de los jugadores, el balón llegará hasta el final de la fila. El último jugador de cada "túnel", cuando la pelota llega hasta él, la coge, y corre hasta el primer puesto de su fila colocándose allí, y lanzando el balón nuevamente por el túnel. La operación se seguirá repitiendo hasta que todos los jugadores de la fila hayan avanzado

hacia adelante y, el primero que pasó la pelota se encuentre en última posición. En el momento en que éste reciba la pelota, habrá concluido el juego. Vence la fila que primero logra el objetivo del juego.

OBSERVACIONES: Este juego, es un clásico de siempre. Es un juego donde la tensión dura hasta el final, siendo muy interesante la compenetración del equipo, que deberá ser indulgente con los fallos de alguno de sus miembros que pierdan la pelota, y retrasen su marcha. Los jugadores tendrán que entender que se trata sólo de un juego. (Muy educativo en éste aspecto).

MATERIAL: Una pelota por cada fila.

31. LA CARRERA CIEGA DEL CABLE

Este juego es francamente divertido. Consiste en hacer recorrer a los jugadores con los ojos vendados un itinerario con un número determinado de obstáculos a franquear (que no sean peligrosos), sirviéndose como guía de un cable cogido por la mano. Los jugadores, saliendo por turno, se clasifican de acuerdo al tiempo empleado para realizar el recorrido. El cable está tendido a una altura normal (a un metro del suelo), atándolo a los árboles, palos, matorrales, . . . , que puede discurrir incluso atravesando un río. Antes de emprender el recorrido, los jugadores pueden estudiar el itinerario, pero durante éste, les está prohibido quitarse la venda de los ojos.

OBSERVACIONES: Es un juego que desarrolla esencialmente el sentido del tacto, y del equilibrio.

MATERIAL: Cuerda, y pañoletas para vendar los ojos.

32. LA RED-BARRERA ELECTRIFICADA

Un equipo disputa el paso a otros dos o tres equipos. Dicho equipo se sitúa en una línea determinada por dos banderines o postes plantados en el suelo. Los jugadores del equipo "barrera" se alinean dándose las manos, y se separan de tal modo que las extremidades de los brazos de cada jugador disten entre sí medio metro. Igual distancia debe haber entre el extremo de los brazos de los jugadores A y A', y los postes. Las piernas de los jugadores del equipo barrera deben permanecer en la misma posición durante todo el juego. Se tapan los ojos de los jugadores "barrera" y los equipos adversarios se colocan a 20 o 30 pasos de la línea de barrera. Todo jugador tocado por un jugador "barrera" queda capturado y eliminado del juego. Durante la partida, los jugadores barrera no pueden mover los pies de su sitio y ganan si consiguen impedir el paso de la mitad, como mínimo, de los jugadores del equipo contrario.

OBSERVACIONES: Juego de carácter dinámico donde se hace imprescindible una gran dosis de agilidad y destreza.

MATERIAL: Una venda para los ojos de cada jugador.

33. ACORRALADO

Se forma un círculo de 8 a 20 jugadores, mirando hacia el centro, con una distancia de 1 a 3 metros entre un jugador y otro. Dentro del círculo se encuentran de uno a dos jugadores. Una pelota está en posesión de quienes forman el círculo; el objetivo de estos es tirarla hacia los jugadores del centro, y acertarles pero, primero, les convendrá "marearlos" o "cansarlos", para lograr una posición de puntería más favorable. Los del centro tienen dos posibilidades de evitarlo: podrán esquivar la pelota o atajarla. Los errores de recepción son considerados lanzamientos quemados, y, entonces, él o los jugadores del centro deberán permanecer en su lugar. Si logran atajar la pelota podrán ser sustituidos.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, donde es necesario una gran dosis de habilidad por parte de los jugadores del centro del círculo y gran rapidez de movimientos por parte de todos.

MATERIAL: Un balón de goma.

34. LA PELOTA CAPITANA

Los jugadores, entre 4 y 12 por equipo, se colocarán en hileras. Delante de cada una se ubicará un capitán. La distancia se determinará según el peso de la pelota y puede ser de 1 a 6 metros. A la voz del director del juego, el capitán lanzará la pelota al primer jugador quien la devolverá al capitán, sentándose luego en su lugar. Después, la pelota será lanzada al segundo jugador, quien la devolverá de igual manera que el primero, sentándose también del mismo modo. La hilera que se siente primera después de cada uno de los jugadores haya lanzado la pelota será la ganadora.

VARIANTE: De la misma forma se puede seguir la posta desde atrás hacia adelante. El último adoptará la posición de sentado y se levantará rápidamente para recibir el nuevo lanzamiento; luego se sentará y su compañero de delante se levantará para recibir la pelota de pie. Esta posta es por consiguiente de ida y vuelta.

OBSERVACIONES: Juego para divertirse distendidamente.

MATERIAL: Una pelota por equipo.

35. EL AVIÓN SIN PILOTO

Los jugadores se dividen en parejas. Uno de ellos será el avión y el otro, el piloto. Cada pareja se pondrá secretamente de acuerdo para establecer las palabras que sustituirá a la palabras "adelante", "atrás", "izquierda" y "derecha". (Ej.: Limón significará "adelante", patata significará "atrás". . .) Los aviones llevan una misión de reconocimiento consistente en alcanzar un lugar desconocido para ellos que en su momento vendrá marcado por un pañuelo u otra señal. Todos los "aviones" llevan los ojos vendados, y se colocan en la línea de salida. Los pilotos se colocan detrás de sus aviones. A una señal del director del juego, los aviones parten hacia el objetivo que en ese momento marcará el director, a la vista de los pilotos, los cuales dirigirán a sus aviones a distancia, con las palabras claves acordadas previamente por ellos. Vence el primer avión que llega a la meta.

VARIANTE: El objetivo puede ser móvil, de manera que a cada dos minutos, por ejemplo, es cambiado de lugar, con lo cual el juego se complica.

OBSERVACIONES: Juego muy divertido, pues a la algarabía de palabras raras que se cruzan (emisoras de radio) se une la desesperación a veces, de los pilotos que ven que sus aviones se despistan de ruta.

MATERIAL: Una venda para los ojos por cada avión en liza.

36. LA CACERÍA DE CONEJOS

Dos jugadores, que deberán estar bien diferenciados del resto serán los "cazadores", y el resto, los "conejos". Los "cazadores" se harán pases con una pelota de goma del tamaño de las de voleibol en un campo de 10 a 20 metros de ancho por 20 a 40 metros de largo, acercándose a los "conejos" para disminuir distancias y hacer puntería entre ellos. El "cazador" que tenga la pelota en sus manos no puede moverse, es decir, sólo podrá moverse el que no tenga la pelota. Los "conejos" tocados por la pelota se convierten en "cazadores". El juego terminará cuando queden sólo dos conejos", que ahora harán de "cazadores" contra todos los demás.

OBSERVACIONES: Es un juego éste muy dinámico y divertido.

MATERIAL: Una pelota de voleibol o similar.

37. LOS PLATILLOS FLOTANTES

El director del juego explica que un nuevo y sensacional invento permite atravesar los mares a pie seco. Cada viajero dispondrá de tres pequeños círculos de papel rígidos. Los jugadores se colocan en una línea de salida, cada uno con sus tres círculos de papel, y a una señal del director del juego, parten hacia una meta prefijada. La forma de correr sin embargo, no es sencilla: Colocan dos círculos en el suelo y ponen sus pies sobre ellos. El tercer círculo lo colocan delante, y ponen un pie en ellos. Ahora, se recupera el círculo que quedó detrás y se pone delante. Así, sucesivamente, se va avanzando sobre los círculos. Vence el jugador que llegue primero a la meta. Quedarán eliminados los que pongan un pie fuera del círculo o la mano plana sobre el suelo.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad, donde se desarrolla el sentido del equilibrio.

MATERIAL: Tres círculos de cartulina o papel por jugador.

38. EL BANDERÍN

Los jugadores se colocan en círculo, y se cogen de las manos. En el centro del círculo se clava un banderín de 1,5 a 2 metros de largo. A una señal del director del juego, todos los jugadores empiezan a tirar hacia atrás, con lo que el círculo tenderá a moverse o a romperse. Queda eliminado el jugador que tropiece con el banderín y lo haga caer; además, también serán eliminados los dos jugadores que, por no caer el banderín al encontrarse cerca de él, levanten sus brazos por encima del mismo. También quedarán eliminados los dos jugadores por donde se rompa el círculo. El juego concluye cuando sólo queda un jugador, que será el vencedor.

OBSERVACIONES: Es éste un juego en donde influye la fuerza, pero sólo al final del mismo cuando van quedando pocos jugadores, pues al principio, cuando hay muchos jugadores, las tácticas pueden ser varias, dirigidas a eliminar a los más fuertes, poniéndose de acuerdo varios jugadores para, premeditadamente, forzar la eliminación de los más "forzudos".

MATERIAL: Sólo un banderín, de suficiente altura para que su extremo superior no sea peligroso.

39. KAA, LA SERPIENTE PITÓN

Es necesario constituir un mínimo de dos equipos de por lo menos 5 jugadores cada uno. (Se pueden hacer más equipos y con más jugadores cada uno) Los jugadores, a una señal del director del juego, deberán construir con sus ropas, una larga "serpiente", a fuerza de anudar de la manera mejor posible sólo las ropas que llevan en ese momento puestas (chalecos, calcetines, camisas, pañoletas, . . .) Al finalizar el tiempo, el director del juego medirá con una cinta métrica las "serpientes" e indicará cual es la serpiente más larga, que será la ganadora.

VARIANTE: Los jugadores, antes de empezar el juego, se vendarán los ojos, de forma que durante su desarrollo podrán hablar, anudar ropa, . . . , pero no podrán ver absolutamente nada.

OBSERVACIONES: Es un juego muy divertido, sobre todo cuando se realiza con los ojos cerrados, desarrollándose por un lado el sentido del tacto, y por otro el buen humor de los participantes.

MATERIAL: Una cinta métrica.

40. LOS CANGREJOS LOCOS

Los jugadores se constituyen en un mínimo de dos equipos de 5 jugadores cada uno. (Se pueden, por tanto, hacer más equipos, y de más miembros cada uno) En un patio, o cualquier otro lugar despejado de obstáculos, se coloca una línea de salida y al fondo, a unos 30 metros aprox. , la línea de llegada. Los equipos se colocan en la línea de salida, separados entre sí, para no molestarse un equipo a otro. Los jugadores de cada equipo, se colocan hombro con hombro, y, a continuación, atan con sus pañoletas sus pies de manera que el pie izquierdo de cada jugador este unido al pie derecho del jugador colocado a su izquierda, y el pie derecho esté atado al pie izquierdo del jugador situado a su derecha. Los jugadores de los extremos sólo tendrán que atar un pie. A una señal del director del juego, comienza la carrera. El "cangrejo" que primero llegue a la meta, es el vencedor.

VARIANTE: Puede incluso hacerse una carrera de ida y vuelta. La curva será "espectacular" con toda seguridad.

OBSERVACIONES: Es un juego, donde los "cangrejos" han de ponerse de acuerdo antes de salir corriendo, que pie mueven cada vez. Aun así, las caídas son divertidísimas y espectaculares. Se potencia con éste juego la coordinación y el juego en equipo. La victoria o la derrota depende de todos.

MATERIAL: Esparadrapo o pañuelos suficientes para las ataduras

41. EL PULPO

En una zona amplia bien delimitada, sin obstáculos, los jugadores se concentran. Uno de ellos es designado "el pulpo". A una señal del director del juego, todos los jugadores echan a correr huyendo del "pulpo", que les persigue. Cuando el "pulpo" atrapa a un jugador, se cogen ambos de las manos y siguen corriendo, para atrapar nuevas presas, las cuales se irán cogiendo sucesivamente de las manos, constituyendo una fila de jugadores que conforman un "pulpo" cada vez con "tentáculos" más largos. El juego termina cuando se atrapa al último jugador que quedaba libre, y que ahora, al reanudarse el juego, será el "pulpo".

OBSERVACIONES: Es un juego muy dinámico, en el que todos los jugadores participan activamente desde el principio hasta el final, siendo de gran aceptación y donde no importa la edad de los participantes, aunque hay que tener cuidado siempre con los más pequeños del grupo. Interesante jugarlo en un lugar despejado de obstáculos, como por ejemplo el patio de un colegio, la playa, . . .

42. LOS CONTRABANDISTAS

Los jugadores se dividen en dos grupos: policías y contrabandistas. Con los contrabandistas se forman dos grupos de igual número, A y B. Cada uno de estos grupos establece su campo a una distancia de unos 300 metros el uno del otro. Posee cada grupo unos banderines que tiene que cambiarlos con los del otro grupo de contrabandistas, sin ser cogidos por los policías que están al acecho entre los dos campos. Para cogerse unos a otros se utiliza el sistema de los pañuelos colgando en la parte trasera del pantalón o del cinturón. Todo portador de un banderín al cual le sea cogido el pañuelo cuando llevaba un banderín propio hacia el campo del otro grupo de contrabandistas, queda eliminado y deberá volver a su campo y dejar el banderín allí. Si por el contrario, fue cogido cuando llevaba hacia su campo un banderín entregado a él por un contrabandista del otro grupo, deberá devolver el banderín al campo del otro grupo de contrabandistas. Un policía al que le hayan arrebatado su pañuelo no puede atacar a los contrabandista, pero sí vigilar y avisar a sus compañeros. Se da un tiempo fijo al cabo del cual acaba el juego, siendo vencedores los contrabandistas si han conseguido intercambiarse todos los banderines, y los policías si han evitado durante el tiempo de juego que eso no ocurriera.

OBSERVACIONES: Este juego tiene de casi de todo: Dinamismo, tácticas, juego en equipos, . . . , y desarrolla el sentido del juego en equipo, así como el juego limpio.

MATERIAL: Banderines y pañoletas para los jugadores.

43. LA BOMBA DE RELOJERÍA

Los jugadores se dividen en dos equipos, colocándose a una distancia aproximada de unos 40 metros un equipo de otro. Cada equipo coloca en el suelo una gorra por jugador (o una caja), y a cada jugador se le asigna una de ellas, sin que el equipo contrario sepa de quien es cada una de las gorras. Colocadas las gorras delante de cada equipo en el suelo, el director del juego se saca del bolsillo un pequeño despertador y avisa: "Esta es una bomba de relojería, y explotará dentro de pocos minutos, pero vosotros no sabéis cuando ocurrirá esto". Inmediatamente después, introducirá la "bomba" en una gorra cualquiera de uno de los dos equipos. En ése momento, el jugador dueño de la gorra, cogerá rápidamente la "bomba" y correrá hasta donde está el equipo contrario y la introducirá en cualquier gorra. El juego consiste, como es fácil de adivinar, en que los jugadores corran de un lado para otro, desembarazándose de la "bomba" con rapidez, pues si en el trayecto "explota" (suena el despertador) quedará eliminado el jugador que la transportaba. Vence el equipo en el que, tras las sucesivas "explosiones", quede algún miembro "vivo".

NOTA: El director del juego, a cada "explosión", volverá a poner la alarma del reloj, para que vuelva a sonar en lapsos de tiempo no superiores a dos o tres minutos (dependerá de si hay muchos o pocos jugadores)

OBSERVACIONES: Es un juego muy recomendado, por la tensión que crea en los jugadores, ante el desconocimiento del momento en que la "bomba" les "estallará" en las manos. Si se ponen obstáculos será aun más divertido.

MATERIAL: Una gorra o caja por jugador, y un reloj despertador.

44. AVISO DE POLICÍA

Este juego, es sólo una dinámica para despertar a un campamento por la mañana y desperezar a los acampados con prontitud, en esos días en que hay que levantarse, asearse y desayunar con rapidez porque hay que realizar alguna actividad tempranera y, para ello, el jefe del campamento, con tono serio, a la hora de la diana, llama a todos los acampados a la plaza del campamento con urgencia para comunicarles una cuestión grave. Los acampados, aún dormidos, acuden y encontrarán al jefe del campamento con cara seria, y una nota en las manos, que les comunica que les va a leer un aviso que le ha dado la policía para que lo conozcan todos. El aviso dice así: "Raschid Alí, un peligroso loco hindú, se ha escapado ayer del Hospital de dementes provincial. Hace 1 hora fue visto entrando en la zona de Montes en que se encuentra instalado éste campamento. Viste sólo un taparrabos, no habla nuestro idioma y suele lanzar una carcajada clásica de una persona que se encuentra desequilibrada. Se trata de un loco homicida en extremo peligroso, que antes de matar rocía a sus víctimas con algún líquido o spray tóxico, por lo que se ruega se alejen de él si le localizan y den aviso inmediato a la comisaría de policía más cercana. Sólo una cosa le asusta: el agua, es decir,

padece de hidrofobia". Apenas leída la última palabra de éste serio texto, leído con reposo y seriedad, surgirá de entre la maleza un "loco", muy sucio y en bañador, dando alaridos, y enarbolando un spray con el que pretende rociar a los presentes (el spray puede ser productor de nata, o de otra sustancia pringosa). El jefe de campamento gritará, ¡al agua! ¡al agua!, indicando a los acampados el camino de la zona del río que sirva para aseo, pues será el único lugar donde ponerse a salvo, ya que el loco tiene fobia al agua. Cuando ya en el río todos han superado éste momento de carreras, acuerdan coger al "loco" y quitarle el miedo al agua, lanzándolo al río (esto no lo sabrá con antelación ni el que desempeña el papel de "loco").

OBSERVACIONES: Juego que sirve para despertar al campamento.

MATERIAL: Uno o dos spray, y un "loco" sucio y harapiento.

45. PRUEBA "HEBERT" O MÚLTIPLE

El juego consiste en establecer un circuito de pruebas que han de realizar los jugadores (individualmente o por equipos) en el menor tiempo posible. A continuación expondremos algunas pruebas de "muestra", dejando un espacio en ésta ficha para que puedas añadir las que creas convenientes para conformar una buena serie de pruebas:

1. - Cruzar entre dos árboles a través de un andarivel.
2. - Cruzar el río a nado.
3. - Pelar completamente una naranja.
4. - Llenar un recipiente de agua usando un vaso.
5. - Comerse 5 polvorones.
6. - Montar un tienda de campaña.
7. - Encender fuego, asar un chorizo, comérselo y hacer desaparecer todo vestigio del fuego.
8. - Buscar 10 especies distintas de plantas.
9. - Realizar 5 nudos que se le indiquen.
10. -
11. -
12. -

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar, en general, todas las aptitudes físicas o psíquicas que se quieran.

46. EL COCODRILO

Se forman 2 o más equipos de jugadores de un mínimo de 6 jugadores por equipo. A continuación se dibuja un gran círculo en el suelo, y, uno de los equipos se coloca en el centro del mismo, en fila y cogidos por la cintura, mientras el resto de los jugadores se reparten fuera del círculo y alrededor de él. Con una pelota, los jugadores del exterior tratan, desde fuera del círculo, de golpear al último jugador del equipo que está dentro del círculo formado en fila, es decir, hay que acertar a la "cola" del "cocodrilo", que se mueve en todas direcciones intentando esquivar el balón. Cuando el jugador de la cola es golpeado por el balón, pasa a la cabeza de la fila, y ahora hay que acertar al nuevo jugador que hace de "cola". Cuando todos han sido tocados, entra en juego otro equipo. Al final, el equipo que más tiempo aguantó en el centro del círculo es el vencedor.

VARIANTES: Caben muchas variantes, como por ejemplo jugar con más de un balón, o con más de un cocodrilo a la vez,

OBSERVACIONES: Juego de carácter dinámico, que gusta mucho sobre todo a los más pequeños, y que desarrolla el espíritu de juego en equipo.

MATERIAL: Un balón de goma.

47. LA CARRERA DE TANQUES

Los jugadores se dividen en equipos, organizándose en un mínimo de dos equipos que tengan, si acaso, 6 jugadores cada uno. Cuantos más equipos haya, mejor y más divertido será el desarrollo del juego. Los jugadores de cada equipo se agrupan bien juntos, y el director del juego, junto a varios ayudantes, atan a los jugadores de cada equipo, uniéndolos con una cuerda con la que rodearán el "paquete" de jugadores. Cuando todos los equipos están unidos formando "paquetes" o "tanques", se les coloca uno junto a otro, se marca una meta de llegada 30 o 40 metros más allá, y se da la salida a la "carrera de los tanques." Las caídas, aglomeraciones, etc., serán constantes, y, la diversión de los participantes también. El equipo que sin perder ningún miembro llegue primero a la meta será el vencedor. Si un equipo se cae, deberá volver a levantarse y proseguir la carrera.

OBSERVACIONES: Es un juego dinámico, sin más pretensiones que divertir, y que hay que practicarlo en el campo o bosque, donde el terreno sea blando y las caídas inofensivas.

MATERIAL: Metros de cuerda suficiente para atar a todos los "tanques".

48. LA CARRERA DE LOS NUDOS

Los jugadores se forman en línea desplegada, y el director del juego, con un reloj en la mano, anuncia: "En 20 segundos hacer el Nudo de Rizo" (u otro cualquiera), "ya". Tan pronto como el nudo ha sido ejecutado se deja caer la cuerda al suelo; a la voz de "tiempo", la ejecución de los nudos cesa y aquellos que lograron hacer el nudo levantan sus cuerdas y avanzan un paso; los que no pudieron lograrlo se quedan en sus puestos. El director del juego dice en seguida "en 19 segundos", "ya" (el mismo nudo). Se sigue el mismo procedimiento anterior y a la voz de "tiempo", los que han fallado permanecen en su lugar y los que han tenido éxito recogen sus cuerdas y avanzan un paso más. La línea más avanzada

va disminuyendo y el juego termina cuando se dan de 2 a 4 segundos, para hacer el nudo dependiendo el tiempo de la clase de nudo que se pida. o cuando nadie logra hacerlo. Con éste juego no hay eliminaciones de jugadores, y todo el mundo participa hasta el final.

VARIANTE: Se pueden pedir distintos nudos cada vez, y se da un tiempo determinado para cada uno, en función de la dificultad del nudo pedido.

OBSERVACIONES: Este juego sirve para aprender a realizar bien un nudo concreto (primer caso), o varios nudos (variante). Lo importante es enseñar previamente a los jugadores el uso práctico de cada nudo, las partes de una cuerda, los cuidados básicos de una cuerda, etc.

MATERIAL: Una cuerda por jugador.

49. LAS SARDINAS EN LATA

Este juego es muy sencillo pero muy divertido, tanto para pequeños como para mayores. Todos los jugadores cierran los ojos, y, en una zona no muy lejana del bosque, un jugador escogido previamente, se marcha y se esconde entre la maleza. A la orden del director del juego todos los jugadores abren los ojos y corren a encontrar al jugador que se escondió. Quien le encuentre, lejos de avisar a los demás, se esconderá con el jugador encontrado, en el mismo sitio. Otros jugadores les irán encontrando, y se irán sumando al grupo, con lo cual el "bulto" será cada vez mayor, y el alboroto y las risas irán en aumento, con lo cual se le facilitará la tarea de búsqueda a los jugadores que queden en Juego. El último jugador que encuentra el escondite es el perdedor, y será el que habrá de esconderse en la próxima jugada.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, sin más pretensiones que divertir a los jugadores. Los más pequeños agradecerán mucho el jugarlo.

GRANDES JUEGOS

1. EL ÁRBOL MÁGICO

El sitio ideal para éste juego es un bosque limpio con muchos árboles. Los jugadores se dividen en dos equipos: Defensores y atacantes. Los defensores delimitan con cuerdas un círculo de árboles de unos 5 metros de radio (según nº de jugadores). Los defensores se colocan fuera de la línea de defensa y no pueden entrar en dicha zona. Antes de empezar el juego, los atacantes se retiran lejos, de tal manera que se pierdan de vista. Con el comienzo de juego, los atacantes intentan introducirse en la zona delimitada por cuerdas sin ser tocados por los defensores, los cuales, pueden enviar jugadores en avanzada para observar los movimientos de los atacantes. Todos los jugadores atacantes llevan una pañoleta colgando en la parte trasera del cinturón; a quien le sea arrebatada por un defensor es eliminado. Cuando un jugador es capturado va a un lugar determinado de antemano. Los que consigan entrar en el campo, se quedan dentro y pueden avisar a sus compañeros. Ganan los atacantes si más de la mitad consigue penetrar en el círculo de cuerdas antes de media hora. Si no entra la cuarta parte, ganan los defensores.

VARIANTE: Es un juego muy divertido si se desarrolla de noche, teniendo los defensores alguna linterna de apoyo, pudiéndose producir ataques en tromba o escalonados, según las tácticas que se empleen.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad, por equipos y muy táctico. (Recomendado por su gran aceptación)

MATERIAL: Cuerdas, y una pañoleta por jugador atacante.

2. LA DESTRUCCIÓN DEL TELÉGRAFO

Elegir un camino que atraviese el bosque. Marcar de manera visible varios árboles cercanos al camino y situados a lo largo de él (son los postes de la línea telegráfica) Los jugadores se dividen en dos grupos: Los atacantes y los defensores. Estos últimos serán el doble de integrantes que los atacantes. Los defensores, controlarán la línea de telégrafos que se extiende a lo largo del tramo de camino acotado, y, fuera de del camino, se esconderán los asaltantes, los cuales, tienen como misión "volar" la línea de telégrafos, colocando alrededor de la tercera parte de los postes telegráficos una pañoleta anudada (o un trozo de cinta aislante). Los defensores, pueden enviar avanzadillas para ver los movimientos del "enemigo", atacarles por sorpresa, . . . , pero, teniendo en cuenta que sólo pueden atacar a los asaltantes, o defenderse de ellos si se encuentran en mayor número que ellos en ése momento del ataque, pues en caso contrario habrán de retirarse y esperar refuerzos. Los asaltantes son eliminados con sólo ser tocados por los defensores, venciendo unos u otros, según logren o no los atacantes su objetivo en un tiempo predeterminado.

OBSERVACIONES: Juego muy interesante, donde se conjugan la habilidad personal con la táctica de equipo, que puede ser de larga duración (incluso un día completo), si se organizan dos campamentos distintos, lejos uno de otro.

MATERIAL: Tiza para marcar los "postes de telégrafos", y las pañoletas o cintas aislantes que se necesiten.

3. LA PATRULLA FUGITIVA

Un equipo de varios jugadores (la patrulla fugitiva), sale el Sábado por la tarde hacia un destino que sólo el director del juego conoce. Durante esa noche y el día siguiente llevan una vida normal: cocinar, abastecimiento, excursión, etc. Como sabe que son buscados, la patrulla fugitiva debe evitar todo lo que pueda suponer una pista para sus perseguidores. Así aprenderán que un acampador no deja huella. Los fugitivos pueden hacer toda clase de falsas señales. El domingo por la mañana, los demás jugadores (por lo menos el doble de los fugitivos), salen en busca de los fugitivos, en grupo o por patrullas. Pudiendo usar toda clase de medios para localizarlos (señales, ciclistas, etc.) con el fin de buscar su emplazamiento y hacerlos prisioneros. Los fugitivos no pueden hacer prisioneros, ni usar de la fuerza para no dejarse coger. Pueden escaparse siempre que no estén cercados. Tienen que llevar consigo todo el material. A una hora fijada

de antemano acaba el juego. Si la patrulla fugitiva no ha sido encontrada, es la ganadora. Entonces señala su emplazamiento por todos los medios posibles y se reúnen todos los jugadores.

OBSERVACIONES: (Juego especialmente recomendado) En un juego que ha de prepararse muy bien, necesitando un espacio natural lo suficientemente amplio. Un campamento de verano es el lugar idóneo para su práctica. Desarrollaremos las habilidades naturales de todos los participantes, unos en su afán de esconderse y los otros por descubrirlos.

4. LA MARCHA VIGILADA

"Una expedición de exploradores se interna en la selva, y, los nativos, recelosos, les vigilan a lo largo del recorrido para atacarles. . . ." (Tema del gran juego) Los jugadores se dividen en dos grupos: Los "exploradores" y los "nativos" (el nº de estos será la tercera parte del nº de exploradores). Todos los jugadores (exploradores y nativos) llevan una pañoleta colgando de la parte trasera del cinturón. Los "exploradores" avanzan por el bosque. El director del juego marca el paso. La marcha del grupo es vigilada por los "nativos", que se esconden para no ser vistos. Todos los participantes conocen de antemano cual es el lugar de destino final de la marcha. Durante el recorrido, el director del juego realizará 4 operaciones que sólo él conoce: Pintará una X con tiza en un árbol, en otro momento leerá a los presentes una poesía en voz alta, más tarde enterrará una naranja a la vista de todos y, finalmente, realizará una fotografía al grupo de exploradores utilizando una cámara ficticia (mientras alguna de estas "actuaciones" tiene lugar, todos los exploradores se encontrarán junto al director del juego. Durante el recorrido, los "exploradores" pueden organizar escaramuzas para atrapar a algún nativo que se encuentre por los alrededores, los cuales no podrán defenderse, sólo huir, pero, si en ese encuentro los nativos son más en número, los exploradores habrán huir sin poder defenderse y pedir refuerzos, pues serán los nativos los que intenten eliminar a algún explorador quitándole la pañoleta. Explorador o nativo muerto se une a la marcha, y no puede participar del juego. Nativo "muerto" vale 10 puntos. "Actuación" del director del juego, vista por los "nativos" (cualquiera de ellos) vale para ellos 15 puntos. Vence el bando que al final del juego más puntos sumó.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, aconsejado para una marcha.

MATERIAL: Una pañoleta por jugador, tiza, poesía y naranja.

5. EL SECRETO DE LOS INCAS

Se establecen dos grupos: Los Incas y los arqueólogos. Se marca una zona cuadrada bien delimitada con cuerdas, de 10 metros lado aprox. ,(según el nº de jugadores) y dentro de ella, el director del juego colocará bien visibles varios mensajes, que juntos compondrán el mapa que indica donde está situado el tesoro de los Incas. Todos los jugadores colgarán sus pañoletas en la parte trasera de su pantalón. A una señal del director del juego, comienza el juego. Los "Incas" defienden su "santuario" de los "arqueólogos" que intentan entrar en él sin ser cogidos. La lucha se desarrolla durante no más de media hora por el sistema de quitar el pañuelo al contrario. Si un "arqueólogo" consigue entrar en el 'santuario' no puede ser cogido allí dentro; a continuación cogerá uno de los mensajes, y deberá hacerlo llegar hasta el director del juego sin que le atrapen los "Incas" al salir del "santuario", pues en ese caso, el mensaje será llevado de nuevo al "santuario" inca. Pasados los 30 minutos, los "arqueólogos" se reúnen donde está el director del juego. Si con los trozos del mapa no consiguen averiguar donde está el tesoro, vencerán los "incas". Si lo descubren irán inmediatamente hacia allí (el tesoro aparecerá representado por un banderín clavado en el suelo, dentro de un círculo de 10 metros de diámetro). Los "incas" avisados ahora por el director del juego, marchan contra los "arqueólogos" para recuperar su tesoro. Si en 30 minutos logran recuperarlo y llevarlo hasta su "santuario" habrán vencido. Si un "inca" lleva el banderín y es eliminado, el banderín pasara de nuevo a ser colocado dentro del círculo, en el cual, además, no pueden entrar los "arqueólogos")

OBSERVACIONES: Juego muy dinámico, muy divertido, y en el que a buen seguro los vencidos exigirán un "revancha".

MATERIAL: Mapa del tesoro, banderín, y cuerda.

6. EL BOMBARDEO

Los jugadores se dividen en dos equipos (dos "ejércitos") cada uno de los cuales establece su base a unos 300 metros del otro, delimitándolos con banderines, que formen un círculo que tenga de radio un paso por cada jugador. Los dos equipos conocen el emplazamiento de la "base" del contrario. El juego consiste en salir los jugadores de ambos bandos de su campo a la señal de comienzo de juego, e ir a colocar el mayor número de bombas en el campo enemigo. Colocar una bomba es clavar una pequeña estaca o una piqueta visible dentro del campo enemigo. Sólo se puede poner una bomba cada vez, pues cada jugador sólo puede transportar una cada vez, de forma que cuando la haya "explosionado" deberá volver a su base a por otra (habrá una caja en cada base que será el polvorín de municiones). Los defensores no pueden entrar en sus propias bases ni atacar al enemigo que allí haya entrado. Transcurrido el tiempo de juego, cada bomba colocada valdrá 1 punto, y cada enemigo eliminado al habersele quitado su pañoleta valdrá 5 puntos. Vence el equipo con más puntos.

VARIANTE: Se pueden hacer varios equipos, cada cual tiene su propia base. Incluso, se pueden utilizar petardos pequeños como bombas, los cuales hay que hacer explotar en campo contrario. Para ello, sin embargo, es necesario que la edad de los participantes sea como mínimo de 14 años.

OBSERVACIONES: Es un juego en donde se conjugan la táctica de equipo, la rapidez y el respeto al juego limpio, y su duración dependerá de la edad de los jugadores, distancia entre campos, . . . , pudiendo durar un día completo (incluso con su noche).

MATERIAL: Banderines, piquetas (o petardos y cerillas) y pañoletas

7. EL ZORRO

Este juego puede durar un día, ¡ o varios !. El Zorro es un héroe que lucha contra los tiranos, más por su nobleza nunca los mata. Únicamente les deja su firma en sus cosas (una "Z") para descubrirlos, o les roba para darlo a los pobres, dejando su señal en el lugar del robo. El director del juego avisa un día que ha recibido un mensaje de el Zorro y que para evitar catástrofes anunciadas será preciso detenerle. El director del juego ha nombrado previamente y en secreto al Zorro, el cual a su vez, y también secretamente, ha buscado dos ayudantes como espías. El director del juego avisa a todos los jugadores que:

A) El Zorro pondrá su señal allí donde robe o cometa fechorías

B) Sólo el Zorro podrá dejar la señal. Sus ayudantes no.

C) Cuando un jugador o varios, mediante la observación crean que tienen pruebas de quién es el Zorro, solicitarán del director del juego que por la noche se celebre un juicio.

Esa noche se nombra un jurado. Los acusadores expondrán sus pruebas y el abogado defensor intentará desvirtuarlas en discusión ordenada con acusadores y testigos. Finalmente, el jurado delibera si las pruebas son suficientes y si así lo considera, declarará culpable al Zorro. Pero, cuidado, porque si resulta que se han equivocado, ellos y los acusadores se habrán ganado un baño en el río, o un buen manteo. En el caso de que acierten, será el zorro y/o alguno de su ayudantes quienes sufran la "condena".

OBSERVACIONES: Juego recomendado por su espectacularidad, tensión, participación asegurada, y juicio final incierto.

MATERIAL: Tizas para el Zorro.

8. EL ASALTO A LOS TANQUES

Un equipo de 8 a 10 jugadores hacen de tanques. El resto de los jugadores se dividen en dos equipos que conforman dos ejércitos contrarios cuyo objetivo es llevar todos los tanques que les sea posible al cuartel general. Todos los jugadores llevan un pañuelo colgando en la parte trasera del pantalón. Objetivo de los tanques: No ser cogidos. Lucharán al pañuelo. Si arrebatan el pañuelo a sus atacantes, han matado. Si pierden el suyo, son capturados, y se dejan llevar. Cada ejército luchará con el ejército contrario al pañuelo, cuando éste no lleva los tanques, y de la misma forma con los tanques, si no han sido capturados. Si un soldado captura un tanque, llama a otro compañero para llevarlo al cuartel general. Será de su patrulla si no se lo deja arrebatarse. Al final del juego, cada tanque capturado vale para el equipo que lo cogió, 10 puntos, y cada pañuelo del equipo contrario, 5 puntos. El cuartel general puede cambiar vidas entre los del mismo equipo, mientras dure el juego.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, que no pretende más que pasar un buen rato, pero que desarrolla sin embargo el juego en equipo y la capacidad de auto-organizarse los mismos. Es interesante acotar el terreno de juego es espacio naturales no excesivamente amplios.

MATERIAL: Una pañoleta por jugador.

9. EL PASO DE LA LÍNEA MAGINOT

Se ha de marcar un terreno de juego con muchos obstáculos de 200 metros de largo, por 30 de ancho, aprox. Según el número de jugadores. Los jugadores se dividen en 2 equipos. Uno de los equipos será el atacante, y lo forman 2/3 partes del total de participantes; el otro equipo son los defensores, formados por la tercera parte restante, que además van equipados con linternas. Los defensores se colocan en la mitad del trayecto de la mejor manera posible para controlarlo totalmente. Los atacantes, salen uno cada minuto, desde un extremo de la franja de terreno, con un mensaje telegráfico que les va dando el director del juego. Si llegan sin ser descubiertos hasta el "centro de espionaje" situado al otro lado atravesando la "línea maginot" y repiten el mensaje memorizado correctamente, sumará 10 puntos para su equipo. Si no lo dicen completo, sumará sólo 5 puntos. Los defensores, "matarán" a los "correos" si les alumbran con sus "reflectores" y dicen su nombre en voz alta. Sumarán por cada acierto 10 puntos. Si yerran en el nombre, el "correo" se deja ver y suma los 10 puntos su equipo sin necesidad de que tenga que llegar hasta el final del recorrido. Vence el equipo que al final del juego sumó más puntos.

OBSERVACIONES: Juego muy interesante, pues los jugadores tienen la oportunidad de camuflarse antes de comenzar el juego, organizarse por equipos (sobre todo los defensores), decidir tácticas de ataque o defensa, y jugar en la noche, que de por sí ya es divertido.

MATERIAL: Linternas para los defensores.

10. LAS MINAS DEL REY SALOMÓN

El "tesoro" del Rey Salomón está enterrado en el centro de un círculo de unos 10 metros de diámetro marcado con cuerdas y defendido por el Director del juego. Los jugadores se dividen en dos equipos: Los blancos y los rojos. Todos se colocan la pañoleta colgando detrás del pantalón. Partiendo de dos puntos opuestos intentan alcanzar la "mina" donde está el tesoro, pero, el director del juego que la defiende desde su interior, nombra a todo jugador que vea. El jugador así designado permanece en el lugar en que es visto. Cada jugador que llega al círculo puede libremente buscar el tesoro enterrado. Una vez encontrado el tesoro, el director del juego da una señal convenida (Ej. un pitido de silbato si lo encontraron los blancos, y dos, si lo consiguieron los rojos). Los jugadores nombrados anteriormente toman de nuevo parte en el juego. Los jefes de cada equipo reagrupan a sus jugadores. El que lleva el tesoro, protegido por los miembros

de su equipo, se esfuerza por llegar con él a un punto designado de antemano. El otro equipo intenta arrebatárselo el tesoro y llevarlo él a ese mismo punto. La captura se hace por el sistema del pañuelo. Cuando un jugador es capturado, se retira del juego. Si además era portador del tesoro, deberá dejarlo en el suelo. Puntuación: 20 puntos para el equipo que se apodera del tesoro; un punto negativo a todo jugador visto por el director del juego; 20 puntos para el equipo que lleva el tesoro al lugar indicado; un punto por pañuelo capturado.

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar el juego en equipo, y la organización previa a cada fase del juego. Muy interesante, siempre que se prepare bien el juego.

MATERIAL: El tesoro, cuerdas y una pañoleta por jugador.

11. EL ATAQUE A LA VIA FÉRREA

Se forman dos grupos: Los vaqueros y los guardabosques. Los vaqueros atacan la "vía del tren", para destruirla e impedir el paso de un convoy de armamento. Para conseguirlo, cada jugador deberá hacer explotar un petardo en la vía, sin ser antes capturado. Los petardos han de encenderse y hacerse explotar en la misma vía. Cada vaquero tiene tres petardos y una caja de cerillas. Los guardabosques vigilan la vía impidiendo al enemigo encender petardos. No pueden vigilar dentro de la vía. La vía está representada por una parte de carretera o camino, atravesando el bosque, que mida unos 200 metros (según el número de jugadores). Se limita colocando banderines en sus extremos. Los bandos se atacan por el sistema del pañuelo. Un vaquero sin pañuelo, no puede colocar petardos, y un guardabosques sin pañuelo no puede impedir el ataque enemigo. Al comienzo del juego se señala un tiempo determinado para dar fin al juego. Es conveniente avisar el tiempo que queda en el último cuarto de hora. Puntuación: Se puede dar un punto por pañuelo cogido, dos puntos a los vaqueros por cada petardo explotado en la vía y uno a los guardabosques por petardo sin explotar que recuperen

OBSERVACIONES: Juego que desarrolla el carácter aventurero de los participantes y su espíritu de lucha en equipo. Las tácticas que puedan preparar uno y otro equipo son fundamentales.

MATERIAL: Un pañuelo por jugador; tres petardos y una caja de cerillas por jugador atacante; dos banderines.

12. LOS TESOROS ABANDONADOS

Historia: Dos tribus indias, los Sirisianas y los Maquiritares, se enteran de que en el lugar donde habitó otra tribu, hoy desaparecida, hay varios tesoros. Cada tribu, independientemente, se dirige a la zona. Al llegar, 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. Los campamentos indios (formados por dos equipos de igual número) están colocados a unos 100 o 200 metros el uno del otro, pero separados por un repliegue de terreno o maleza espesa. Los tesoros son 6 banderines colocados juntos, en un punto visible, a unos 200 metros de los campamentos. El campamento de cada tribu es identificado por un banderín blanco (distinto de los tesoros) alrededor del cual es visible un límite de zona neutra de 10 metros de radio. A la hora fijada, las dos tribus se lanzan a apoderarse de los tesoros. Cada guerrero no puede tomar más que un banderín-tesoro. Es conveniente que un árbitro se coloque allí. Los indios se atacan por el sistema del pañuelo que cuelga de la parte de atrás de la cintura. Cada campamento, cuando no tiene ningún tesoro, es inviolable y no tiene por qué ser defendido. Sus defensores no pueden ser cogidos dentro de él. Por el contrario, desde que haya un banderín-tesoro, los defensores deben estar fuera de la zona neutra, cuidando de que el enemigo no se apodere del tesoro. Si un portador de un banderín-tesoro es vencido en la lucha al pañuelo por un enemigo antes de llegar a su campamento, deberá entregar el banderín al rival. El juego acaba a la hora prefijada. Puntuación: 20 puntos por tesoro situado en campamento propio, y 1 punto por pañoleta cogida.

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar el espíritu de equipo, el ejercicio físico y la auto-organización de los equipos.

MATERIAL: Un total de 8 banderines, más un pañuelo por jugador

13. LA BÚSQUEDA DE "MALAPINTA"

"Malapinta" es un indio que huye de los rastreadores de su tribu, de la cual escapó, llevándose objetos de valor. Un jugador, que será Malapinta, abandona a cierta hora el campamento. Ningún jugador le sigue. Malapinta, tras 10 minutos de marcha, se coloca en el brazo una banda azul, y sigue caminando hacia algún lugar intrincado del bosque previamente fijado (10 minutos más de marcha, aprox.). Una vez llegue allí, acampará, encenderá un fuego y descansará junto a él. Quince minutos más tarde de encender el fuego, Malapinta, se cambiará la banda azul por una roja. Diez minutos más tarde de colocarse la banda roja, apagará el fuego y regresará al campamento por otro camino distinto, intentando no ser visto. Quince minutos después de la salida de Malapinta del campamento indio, los "rastreadores" (los demás jugadores) salen en su búsqueda. Conocen perfectamente cual es el lugar de destino de Malapinta. Su objetivo es llegar, cada uno individualmente, y sin ser vistos, hasta donde Malapinta está acampado, y ver de qué color es la banda que tiene en el brazo, y una vez averiguado esto, volver al campamento y comunicarlo al director del juego. Si Malapinta, oye algún ruido extraño, cambiará inmediatamente su banda azul por la roja, apagará el fuego y volverá al campamento intentando no ser visto. Vencen los "rastreadores", si por lo menos la tercera parte de ellos, vieron a Malapinta en el fuego con la banda azul, o si 2/3 partes le vieron en el fuego, independientemente del color de la banda, o si todos vieron en algún momento la banda de Malapinta (sea del color que fuere, y estuviera donde estuviere). En cualquier otro caso, vence Malapinta. Los rastreadores no pueden hablar entre sí durante el juego. Sólo comunicarán lo que han visto al director del juego.

OBSERVACIONES: Este juego desarrolla una especial habilidad: El sigilo.

MATERIAL: Dos bandas de color y cerillas.

14. KIM ESPÍA

La mitad de los jugadores son espías. La otra mitad, los contraespías. En el campamento, por la mañana, aparecen 50 o 60 "X", pintadas con tiza en árboles, tiendas de campaña, rocas, mochilas, casas cercanas, cartelera del campamento, etc. Todos los jugadores, uno a uno, son recibidos por el director del juego en un lugar reservado a la vista de los demás. Secretamente, cada jugador será nombrado espía o contraespía de manera que sólo él propio jugador y el director del juego sabrán su condición durante el juego. A los espías, el director del juego les entrega una pequeña libreta y un lápiz negro. A los contraespías les entrega un lápiz rojo. Al final, reunidos en el centro del campamento, el director del juego explica las reglas del juego: Nos encontramos en una base militar de "alto secreto". Existen espías infiltrados en la misma, y contraespías que han de actuar contra ellos. Durante todo el día, los espías, apuntarán en sus libretas los lugares donde descubran pintada una "X" en tiza, sin ser vistos por nadie cuando hagan esa anotación. Los contraespías, deberán estar atentos. Si descubren a un espía, le pedirán su libreta disimuladamente, y el espía habrá de entregársela. El contraespía tachará con su lápiz rojo las anotaciones hechas por éste espía y le devolverá su libreta. El contraespía ya no podrá volver a molestar a ése espía, el cual no podrá tampoco volver a anotar los mismos objetos marcados pero sí otros nuevos. Nadie del campamento debe indicar a otro jugador su condición de espía o contraespía, salvo el caso explicado. Nadie hablará de éste tema con otro jugador. Ningún contraespía pasará información a otro contraespía, entre otras cosas porque nadie sabrá en qué condición juegan sus compañeros. Al final de la tarde, se recogen las libretas por el director del juego. Se concede la victoria a los espías si han anotado validamente 4/5 partes de los objetos marcados. En caso contrario, vencen los contraespías.

OBSERVACIONES: (Juego Recomendado). Se desarrolla el afán de aventura, y la capacidad de observación. Muy interesante.

MATERIAL: Una libreta y un lápiz negro por espía, y un lápiz rojo por cada contraespía.

15. LOS INFILTRADOS

Los jugadores se dividen en dos bandos que se alejan unos 300 metros unos de otros, hasta unos puntos de salida previamente convenidos por todos. Con cada grupo va un árbitro que en la línea de salida entrega a cada jugador un lápiz, una hoja y una cinta de color para atársela a la cabeza (las cintas en juego serán de varios colores, y cuanto más variados mejor). El árbitro anota el color de la cinta que cada jugador lleva en el pelo. Cuando ambos bandos están listos, el director del juego, que se encuentra a mitad de camino entre los dos puntos de salida, da un toque de silbato. A esa señal, los jugadores de ambos bandos deben llegar hasta donde está el árbitro contrario. El tiempo máximo para llegar a la meta se determinará según las distancias y el nº de jugadores. Los jugadores, mientras avanzan a escondidas, apuntan el nombre y color de la cinta de cualquier jugador del equipo contrario que vean, intentando no ser vistos a su vez. Una vez todos los jugadores han llegado a la meta, los árbitros sumarán todas las anotaciones realizadas por los jugadores, que además, no pueden durante el juego comunicarse entre sí. El equipo que más anotaciones ha hecho correctamente, es el vencedor.

OBSERVACIONES: Es éste un juego de audacia y observación, donde la astucia y sigilo son fundamentales. La limpieza en el juego es necesaria, o no será posible un perfecto desarrollo del mismo, sobre todo en lo que se refiere a que los jugadores no pueden comunicarse entre sí sus anotaciones.

MATERIAL: Una hoja, un lápiz y una cinta por jugador.

16. LOS SABOTEADORES

Este juego se ha de poner en práctica en una acampada, comenzando a las 10h. aprox. , y su duración puede ser de todo un día, y para ello, lo primero es dividir a los jugadores se dividen en dos bandos. A cada equipo se le entregan 5 relojes despertadores ("bombas"), en perfecto estado de funcionamiento (relojes clásicos de campanas, y cuanto más grandes mejor) con la alarma dispuesta para que suene a las 19 h. , por ejemplo. El director del juego abandona el campamento junto con un equipo durante 15 minutos. En ese tiempo, el otro equipo esconde sus "bombas" en el campamento, de manera que si suenan sean oídas desde donde esté colocado el mástil de la bandera; luego, la operación la realiza el otro equipo, abandonando el primer equipo el campamento durante otros 15 minutos. Si éste segundo equipo, al colocar sus "bombas" descubre alguna, la entregará al director del juego, que dará oportunidad al equipo que la colocó para que la vuelva a esconder.

NOTA: No pueden colocarse bombas ni en la cocina ni dentro de la tiendas de campaña. Durante el día, junto con las actividades campamentales, todos los acampados buscan las "bombas" del equipo contrario. Cada vez que encuentren una, la entregarán al director del juego que la hará "explosionar" en público. El equipo que la encontró se ha ganado una docena de refrescos que regalará el jefe del campamento, por cada "bomba" encontrada. A las 19 h. "explotarán" las bombas no encontradas, para divertimento de todos. Quienes más "bombas" encontraron, más refrescos tendrán para celebrarlo por la noche, y serán los vencedores del juego.

OBSERVACIONES: Juego dinámico y que crea una gran tensión, sobre todo cuando se acerca la hora de las "explosiones".

MATERIAL: 10 relojes-despertador.

JUEGOS PARA EL TREN O EL AUTOBÚS

1. LOS CONTRARIOS

Un jugador coge dos sombreros de papel y ofrece uno de ellos a otro jugador a su elección. A partir de ese momento, éste último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si no se equivoca durante 2 minutos, es el vencedor. Durante esos dos minutos, los demás jugadores pueden animar al "imitador" o intentar distraerle para que se equivoque. Luego, el jugador que venza de los dos, recoge el gorro al vencido y se lo entrega a un nuevo participante. El jugador que ha de ser imitado al revés por su contrario, debe realizar gestos, movimientos y muecas graciosas, que harán las delicias de los más pequeños sobre todo.

OBSERVACIONES: Es un juego de relajación, con el que se pretende simplemente divertir y distraer a los viajeros más pequeños durante el viaje.

MATERIAL: Dos gorros de papel, a falta de dos sombreros o gorras reales.

2. LOS "ESPAGUETTIS"

El director del juego distribuye por el tren o el autobús, un cordel para cada jugador, de 1 metro de largo aproximadamente. A una señal, todos los jugadores intentan hacerle al cordel tantos nudos como le sea posible. El director del juego, 30 segundos más tarde, da otra señal, y los jugadores han de dejar de hacerle nudos a su cordel. Ahora (y esto ellos no lo sabían) deben deshacer los nudos realizados. El primero que lo consiga levantará el brazo avisando al director del juego de que ha deshecho todos los nudos: es el vencedor. Sin embargo, el resto de los jugadores siguen desliando sus respectivos cordeles y el último que lo consiga, pagará un prenda que le exigirán los demás (Ej: decir en voz alta una poesía, cantar una canción, . . .) Ahora, se les indica a los jugadores que vuelva a hacer todos los nudos que les sea posible, pero avisándoles previamente que no será éste el cordel que habrán de deshacer. A los 30 segundos, el director del juego indica a los jugadores que se intercambien su cordeles con otro jugador y que empiecen a deshacerlo. El primero que lo consigue vence, y el último paga prenda.

OBSERVACIONES: Juego éste muy divertido, en el que todos los jugadores, tengan la edad que tengan disfrutarán, siendo un momento muy divertido aquél en el que el jugador perdedor ha de pagar la prenda exigida por los demás.

MATERIAL: Un cordel por jugador.

3. ¿HAS VISTO LO QUE YO?

Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo de la vía férrea o de la carretera Niño saludando a los viajeros, señora en una ventana, perro, vaca, árbol caído, iglesia, carro tirado por caballos, tractor, bicicleta, . . . Un a vez en marcha, el director del juego coloca los papelitos doblados en una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y papeles. A una señal, todos abren sus papeles y observan por la ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al director del juego y lo mete de nuevo en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papelitos es vencedor. El último, paga prenda.

NOTA: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta de que los papeles se pueden preparar en común durante el viaje.

OBSERVACIONES: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas de los pequeños ciudadanos, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: Noria, máquina trilladora, . . . También les brinda la ocasión de aprender a distinguir, desde lejos, un campo de avena de un campo de trigo, un naranjo de un peral, . . .

MATERIAL: Papelitos, bolígrafo y una gorra.

4. ESTA ES MI NARIZ

Los jugadores están sentados. El director del juego se dirige a uno de ellos, y, señalándole su pie, anuncia: "Esta es mi nariz". El jugador tiene que contestar, señalándole su nariz: "Este es mi pie". Si contesta bien, es el director del juego quien toma de nuevo la palabra y se dirige a otro, diciéndole por ejemplo: "Esta es mi mano", y señalando a su cabeza, . . . Cuando un jugador se equivoca, corresponde a éste el intentar hacer confundirse a otro jugador. Empezad poco a poco, e ir cada vez con mayor rapidez. Es posible incluso jugar por equipos, con movimientos ejecutados por todos los miembros del equipo a la vez.

OBSERVACIONES: Juego muy divertido, que desarrolla la agilidad mental, y que necesita de mucha concentración para no equivocarse. Mantiene distraídos a los jugadores durante largo tiempo, olvidando las fatigas propias del viaje.

5. LOS AMIGOS

El director del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tienen las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano procura coger la mano de otro jugador. Se juega con las dos manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Sin embargo, el director del juego (que también participa del juego), una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo, y así es como siempre hay un número impar de manos, y, forzosamente queda una desocupada. El propietario de esa mano "viuda", se la mete en el bolsillo hasta el final del juego. A la jugada siguiente, el director del juego, juega con las dos manos; a la tercera, con una sola, etc. , de suerte que siempre haya en juego un número impar de manos. Los jugadores que sucesivamente se quedan con las dos manos "viudas" (en los

bolsillos) son eliminados, pero permanecen en su sitio. Vence el jugador que queda enfrentado con el director del juego. ¡Atención!, el director del juego tiene interés en desplazarse de un extremo a otro del departamento.

NOTA: En caso de disputa: tres manos juntas, es el par más simétrico el que gana (manos derechas juntas o manos izquierdas juntas). Si éste criterio no basta para desempatar por la presencia de tres manos izquierdas, por ejemplo, hay empate.

OBSERVACIONES: Juego de relajación.

6. EL TELÉFONO

Este juego se encuentra recogido en el apartado de "juegos de interior" con el nº , por lo que nos remitimos a él; hemos creído conveniente ficharlo en ésta sección, por ser muy válido e interesante para jugar en tren o autobús, con todos los viajeros.

VARIANTE:El director del juego se sitúa en el pasillo, en la mitad de los dos extremos del vagón. Reparte a los jugadores en número igual a ambos lados. Coge al primero de cada fila y transmite a los dos el mensaje a un mismo tiempo. Resulta ganadora la fila que "telefonea" la primera el mensaje al otro extremo del vagón o autobús (el jugador del otro extremo ha de levantar la mano en señal de que recibió el mensaje)

7. NI SÍ NI NO

El director del juego inicia una conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas, a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni "sí" ni "no". Quienes se equivoquen, quedan eliminados. El último jugador en juego, es el vencedor.

VARIANTES: Es posible jugar por parejas mediante sucesivas eliminatorias, en equipos, . . . , e incluso añadiendo nuevas palabras prohibidas.

OBSERVACIONES: Este juego absorbe totalmente al jugador, de manera que durante su realización olvida donde se encuentra, pues ha de concentrarse en el dialogo que mantiene.