

0. El juego como instrumento educativo.

1. Juegos de exterior.

- 1.1 La batalla de globos.
- 1.2 Pollito dentro, pollito fuera.
- 1.3 Chinchada en cruz.
- 1.4 Carrera de patatas.
- 1.5 Carrera de las hojas.
- 1.6 Dibujos por equipos.
- 1.7 Conquista del círculo.
- 1.8 Escondiendo mi número.
- 1.9 El cazador.
- 1.10 Granjeros y cerditos.
- 1.11 Las cuatro esquinas.
- 1.12 Alicia en el país de las maravillas.
- 1.13 Las Sardinas
- 1.14 Cazadores, Sabuesos y Venados
- 1.15 Carrera de cien pies al revés
- 1.16 El pitador.
- 1.17 El fugitivo.
- 1.18 La caza de la culebra
- 1.19 Rebajas
- 1.20 El mundo al revés.
- 1.21 Cazar el ruidoso.
- 1.22 Juegos de relevos.
- 1.23 Gymkhana.
- 1.24 El bordón envenenado.
- 1.25 Dos líneas y una pañoleta.
- 1.26 Un círculo y una pañoleta.
- 1.27 Las banderas.
- 1.28 Rescate del tesoro.
- 1.29 Controla el palito.
- 1.30 Una torre firme y hermosa.
- 1.31 La carrera de los nudos.
- 1.32 La carrera de tanques
- 1.33 Matamoscas.
- 1.34 Jaula, pájaro, terremoto.
- 1.35 Alcanzar la pañoleta.
- 1.36 Caballos y camellos.
- 1.37 Tumba el trípode.
- 1.38 Los contrabandistas.
- 1.39 Perroguis.
- 1.40 17 ideas de juegos sencillos.
- 1.41 Fútbol Scout
- 1.42 Ciudadela.
- 1.43 Fútbol sin balón.
- 1.44 Fútbol humano.
- 1.45 Vampiros.
- 1.46 Pogotrón.
- 1.47 Los submarinos.
- 1.48 El cazador de conejos.
- 1.49 El gavilán.
- 1.50 La red.
- 1.51 El empedrado
- 1.52 Las pulgas sabias.
- 1.53 Relevos de los cangrejos.
- 1.54 Círculos de colores.
- 1.55 Carrera de coches.
- 1.56 Cangrejos, cuervos y grullas.
- 1.57 Carrera de barcas.
- 1.58 Caza de elefantes.
- 1.59 Cohetes e interceptores.
- 1.60 Los 10 pases.
- 1.61 Moros y cristianos.
- 1.62 Pepes y Pepas.
- 1.63 Molino - Molino.
- 1.64 La comida de los animales.
- 1.65 El pastel
- 1.66 Bulldog.
- 1.67 ¿Quién tiene miedo al lobo?.
- 1.68 Las tres esquinas.
- 1.69 El robanovias.
- 1.70 Love.
- 1.71 Los mancos.
- 1.72 Las serpientes.
- 1.73 Los prisioneros.
- 1.74 La pelota burlona.
- 1.75 La lucha por la pelota.
- 1.76 El ataque a la fortaleza.
- 1.78 La bolera humana.
- 1.79 La cuchara.
- 1.80 Tin a caballo.
- 1.81 La oruga.
- 1.82 El campo nazi.
- 1.83 La cuenta atrás.
- 1.84 Los piratas contra las carabelas.
- 1.85 El mensaje secreto.
- 1.86 La guerra de las pañoletas.
- 1.87 El lobo en el redil.
- 1.88 Los trenes ciegos.
- 1.89 El lobo y el cordero.
- 1.90 El torneo medieval.
- 1.91 Los caballeros de la rosa.
- 1.92 Los caballeros del pañuelo.
- 1.93 La caza de la paloma.
- 1.94 La araña y las moscas.
- 1.95 Blanco y negro.
- 1.96 Los tontos.
- 1.97 El cascabel ciego.
- 1.98 Las estatuas de sal.
- 1.99 La cabra de los cuernos de oro.
- 1.100 Pelota-túnel.
- 1.101 La carrera ciega del cable.
- 1.102 La red-barrera electrificada.
- 1.103 Acorralado.
- 1.104 La pelota capitana.
- 1.105 El avión sin piloto.
- 1.106 La cacería de conejos.
- 1.107 Los platillos flotantes.
- 1.108 El banderín.
- 1.109 Kaa, la serpiente pitón.
- 1.110 Los cangrejos locos.
- 1.111 El pulpo.
- 1.112 La bomba de relojería.
- 1.113 Aviso de policía.
- 1.114 Prueba "hebert" o múltiple.

2. Juegos de interior.

- 2.1 Visita al zoo.
- 2.2 Toma y dame.
- 2.3 Abracadabra.
- 2.4 Las abejas trabajadoras.
- 2.5 El guardián del tesoro.
- 2.6 Palabras ciegas.
- 2.7 ¿Dónde se esconde?.
- 2.8 Al cesar lo que es del cesar.
- 2.9 La cadena de gestos.
- 2.10 Pelota tiene tres sílabas.
- 2.11 Ciudad, pueblo o país.
- 2.12 El cerdito.
- 2.13 El mercado de chiní-chinó.
- 2.14 La madre abadesa.
- 2.15 Cada cosa en su sitio.
- 2.16 Las cerillas embrujadas.
- 2.17 El cangrejo.
- 2.18 Los pies transportadores.
- 2.19 La carrera del despertador.
- 2.20 Kim.
- 2.21 Gusanos en la manzana..
- 2.22 La zona oscura.
- 2.23 El submarino.
- 2.24 Pandemonium.
- 2.25 Juego de kim (variantes).
- 2.26 El muro.
- 2.27 Los conspiradores.
- 2.28 ¿Me lo puede repetir?.
- 2.29 El vendedor.
- 2.30 El amnésico.
- 2.31 La huella del asesino.
- 2.32 Magia negra.
- 2.33 Los nudos ciegos.
- 2.34 Los ruidos del silencio.
- 2.35 Las mamás y sus bebés.
- 2.36 Los ladrones del museo.
- 2.37 Me he ido a África.
- 2.38 Las espaldas marcadas.
- 2.39 Adivina la descripción.
- 2.40 El director de orquesta.
- 2.41 La princesa y el dragón.
- 2.42 La boda del siglo.
- 2.43 De dos, de a tres,...
- 2.44 El salto del avión.
- 2.45 Medor y Pompón.
- 2.46 El camarero.
- 2.47 Canario, canguro, cangrejo.
- 2.48 Los rastreadores.
- 2.49 Los peces colgantes.
- 2.50 Atomizado.
- 2.51 Patatrás.
- 2.52 La pelota de ping-pong.
- 2.53 Las parejas chillonas.
- 2.54 El juego de la observación.
- 2.55 La llave.
- 2.56 La corriente eléctrica.
- 2.57 El investigador ciego.
- 2.58 Los cuatro vasos.
- 2.59 El prisionero de la torre.
- 2.60 La cabra del Señor Jiménez
- 2.61 El dictado infernal.
- 2.62 El despertador
- 2.63 La sorpresa olorosa.
- 2.64 El perro rastreador.
- 2.65 Los restauradores.
- 2.66 El periodista.
- 2.67 El carterista.
- 2.68 El rey del silencio.
- 2.69 Los perfectos contables.
- 2.70 El mendigo.
- 2.71 Los aduaneros.
- 2.72 La madeja embrollada.
- 2.73 El vendaval.
- 2.74 Los objetos ordenados.
- 2.75 El minuto.
- 2.76 El hurón.
- 2.77 Kim de escucha.

3. Juegos de presentación.

- 3.1 Conociendo a mis compañeros.
- 3.2 Te gustan tus vecinos?
- 3.3 El buen compañero.
- 3.4 La manta.
- 3.5 Me llamo y me pica.
- 3.6 Estoy sentado y amo muy en secreto a....
- 3.7 Bits.
- 3.8 Presentación gesticulada.
- 3.9 Naranja-Limón.
- 3.10 El círculo de entrevistas.
- 3.11 La pelota caliente.
- 3.12 El pistolero.
- 3.13 La orquesta.
- 3.14 ¿Quieres la pelota?.
- 3.15 ¿Me quieres?
- 3.16 El culipandeo.
- 3.17 Pelota al aire.
- 3.18 Ficha guapa de presentación.
- 3.19 Palmadas.
- 3.20 Este es mi amigo.
- 3.21 La cesta está revuelta.
- 3.22 La tela de araña.
- 3.23 Explota globos.
- 3.24 Ocupar el terreno.
- 3.25 El chulo.
- 3.26 Persecución de nombres.

4. Juegos para el autobús y el tren.

- 4.1 Manitos calientes.
- 4.2 Piedra, papel o tijera.
- 4.3 Pares o nones.
- 4.4 El juego de las palmadas.
- 4.5 Los limones.
- 4.6 Imagina que fueras...
- 4.7 De La Habana ha venido un barco...
- 4.8 Los espaguetis.
- 4.9 ¿has visto?
- 4.10 La carrera de las letras.
- 4.11 Deletread la palabra.
- 4.12 La moneda que corre.
- 4.13 ¿qué ves?
- 4.14 Ni sí, ni no.
- 4.15 El telegrama.
- 4.16 El detalle cambiado.

5. Juegos de confianza.

- 5.1 El escultor.
- 5.2 Abrazos musicales.
- 5.3 El lavacoches.
- 5.4 El lazarillo.
- 5.5 El viento y el árbol.
- 5.6 Muelle humano.
- 5.7 El jardinero.
- 5.8 Control remoto.
- 5.9 Nariz con nariz.
- 5.10 Drácula o el amor de mi vida.
- 5.11 Parejas de estatuas.
- 5.12 Paseo lunar.
- 5.13 La ducha.
- 5.14 Colección.

6. Juegos de conocimiento.

- 6.1 Se busca
- 6.2 Al loro.
- 6.3 El nido.
- 6.4 El amigo desconocido.
- 6.5 Pegada de manos.
- 6.6 Bazar mágico.
- 6.7 Intercambio de siluetas.
- 6.8 Frases incompletas.
- 6.9 Si fuera.
- 6.10 El álbum de los recuerdos.
- 6.11 Conozco tu animal.

7. Juegos de comunicación.

- 7.1 Dictar dibujos.
- 7.2 Inundación.
- 7.3 Con las manos en la masa.
- 7.4 Fantasmas.
- 7.5 Palabras cruzadas.
- 7.6 Afirmaciones en grupo.
- 7.7 Conversaciones con los pies.
- 7.8 Pescar con las manos.
- 7.9 Pío Pío.

8. Juegos cooperativos.

- 8.1 Orden en el blanco.
- 8.2 Paseo de narices.
- 8.3 Construir una máquina
- 8.4 El aro.
- 8.5 La ere.
- 8.6 El puente.
- 8.7 Cuentos cooperativos.
- 8.8 Soplar la pluma.
- 8.9 El lápiz en la botella.
- 8.10 Elefantes y palmeras.

9. Juegos de distensión.

- 9.1 ¿Un qué?
- 9.2 La tormenta.
- 9.3 Aros musicales.
- 9.4 El dragón.
- 9.5 Palomitas de maíz.
- 9.6 ¿Qué es?
- 9.7 El inquilino.
- 9.8 Las tijeras mágicas.
- 9.9 La culebra.
- 9.10 Vestir al espantapájaros.
- 9.11 La rosa de los vientos.
- 9.12 Baile por parejas.
- 9.13 Habla y haz lo contrario.
- 9.14 Sigue hablando.
- 9.15 El regate de la serpiente.
- 9.16 Gira la tortuga.
- 9.17 La granja.
- 9.18 JA-JA-JA.
- 9.19 ¿Me quieres dulzura?
- 9.20 Lindo gatito.

10. Juegos nocturnos.

- 10.1 La línea de Maginot.
- 10.2 El tesoro.
- 10.3 El reo loco.
- 10.4 Lobos y cazadores.
- 10.5 Tregua en el río.
- 10.6 Pito loco.
- 10.7 Las cuatro colinas.
- 10.8 Prisionero.
- 10.9 Acecho mutuo.
- 10.10 Animales carnívoros y herbívoros.
- 10.11 El invisible.
- 10.12 El oso.
- 10.13 El linco.

11. Grandes juegos.

- 11.1 El árbol mágico.
- 11.2 La destrucción del teléfono.
- 11.3 La patrulla fugitiva.
- 11.4 La marcha vigilada.
- 11.5 El secreto de los Incas.
- 11.6 El bombardeo.

- 11.7 El zorro.
- 11.8 El asalto a los tanques.
- (Continuación de Grandes juegos)**
- 11.9 Las minas del rey Salomón.
- 11.10 El ataque a la vía férrea.
- 11.11 Los tesoros abandonados.
- 11.12 La búsqueda de "Malapinta".
- 11.13 Kim espía.
- 11.14 Los infiltrados.
- 11.15 Los saboteadores.
- 11.16 El rincón donde vivimos.
- 11.17 La vida de Baden Powell.
- 11.18 Los hechiceros de Theis.
- 11.19 La gaceta.
- 11.20 El secuestro.
- 11.21 La pócima de los Gnomos.
- 11.22 Monta tu rancho.

12. Dinámicas.

- 12.1 Dinámica de conocimiento.
- 12.2 Dinámica de discusión.
- 12.3 ¿Qué espero del campamento?
- 12.4 Opiniones en el campamento.
- 12.5 Relajación.
- 12.6 Soy un animal.
- 12.7 Mirarse a los ojos.
- 12.8 Dinámicas de relajación personal.
- 12.9 Tío sobrino.

13. Tres juegos para los pequeños.

- 13.1 Conociendo a Bagheera.
- 13.2 Los dioses griegos y las olimpiadas.
- 13.3 Descubriendo a Dios en la naturaleza.
- 13.4 Mi familia.

14. Técnicas para trabajar con grupos.

- 14.1 Philips 66
- 14.2 El giro.
- 14.3 El desempeño de papeles.
- 14.4 El estudio de casos.
- 14.5 La técnica del cuchicheo.
- 14.6 El simposio.
- 14.7 El panel.
- 14.8 La vuelta a la mesa.
- 14.9 El testimonio.
- 14.10 La discusión con soporte.
- 14.11 El collage.
- 14.12 La maqueta.
- 14.13 La línea de fuego.
- 14.14 El puzzle.
- 14.15 La radio.
- 14.16 El saco.
- 14.17 La defensa a ultranza.
- 14.18 El gato y el ratón.
- 14.19 La inundación.
- 14.20 El brainstorming.

15. Juegos de detectives.

0. El juego como instrumento educativo.

0.1. Importancia del juego.

El juego supone para el niño la actividad más importante de su vida.

El niño necesita jugar, ya que mediante el juego el niño puede sentir su cuerpo, tomar medida de sí mismo, descubrir que no está solo, encontrarse con los demás, conocer su entorno.

El juego como medio educativo da la posibilidad de que el niño aprenda conceptos, desarrolle socialización y de evaluar la personalidad del niño y además desarrolla las siguientes facultades:

- Psicológicas.
- Recreativas.
- De expresión
- De Aventura / riesgo.
- De evasión
- De autoevaluación.
- De conocimiento.

El juego es importante por que se potencian valores que están incluidos en las cinco áreas de desarrollo. Los valores que se potencian en el juego se pueden distribuir en varios aspectos:

Valores morales:

- Espíritu de superación.
- Compañerismo.
- Alegría.
- Responsabilidad.
- Perseverancia.
- Respeto de las normas.
- Dominio de sí mismo.
- Espíritu deportivo.
- Iniciativa.

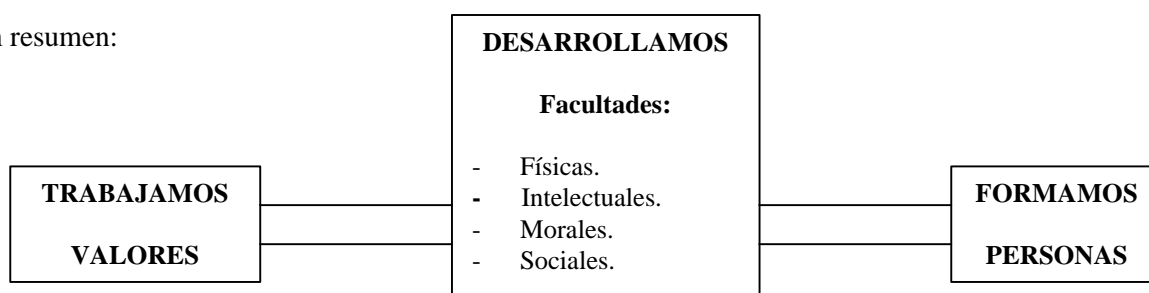
Valores físicos:

- Habilidad-destreza (manual, visual, física,...)
- Reflejos.
- Rapidez
- Fuerza
- Resistencia.
- Equilibrio.

Valores intelectuales:

- Atención.
- Memoria.
- Inteligencia.
- Imaginación.
- Observación.
- Creatividad.

En resumen:



0.2. Tipos de juegos.

Hay muchas clasificaciones de juego, dependiendo del criterio que se siga.

- **Según razones prácticas.**

Según razones prácticas los juegos se pueden dividir en los siguientes tipos:

- Según lugar: interior, exterior.
- Según el momento: diurno, nocturno.
- Según la duración: cortos, medios, grandes juegos.

El gran juego:

El gran juego es un juego de dirección más larga de lo normal, construido sobre un marco simbólico determinado, y con una importante labor educativa.

En el gran juego los niños no solo interpretan unos papeles, sino que se sienten protagonistas de su propia historia siendo piratas, marcianos, indios, Es decir se crean un mundo en el que ellos participan.

El gran juego da seguridad al niño, ya que se fortalece su autonomía puesto que le ofrece un esquema acción-reflexiva válido para poder hacer frente a las distintas acciones que vive.

- **Según razones pedagógicas:**

- ❖ **Presentación:** son juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento o contacto. Su objetivo principal es aprender los nombres y alguna característica mínima cuando algunos de los participantes no se conocen.
- ❖ **Conocimiento:** es cuando los participantes ya se conocen algo, profundizar un poco más para conocer sus rasgos, gustos, hobbies, personalidad,...
- ❖ **Comunicación:** son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación y por otra parte estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,....) para favorecer otros tipos de comunicación.
- ❖ **Resolución de conflictos:** son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionados con estas. Constituyen un útil importante para aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles e interacciones, así como buscar posibles soluciones.
- ❖ **Distensión:** son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento,.... El movimiento y la risa actúan como mecanismo de distensión psicológica y física en todas sus interacciones. Son útiles para cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: "calentar" a un grupo, tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra,.... En definitiva pasar un rato divertido con movimiento y risas. Para algunos autores las danzas las clasifican como juegos de distensión.
 - **Juegos Populares:** son los típicos juegos de toda la vida y que se han ido transmitiendo de padres a hijos.
 - **Confianza:** son juegos para que los participantes tomen confianza entre sí.
 - **Juegos cooperativos:** son juegos en los que la cooperación entre los participantes es el elemento fundamental.

0.3. Papel de director del juego:

Los responsables como educadores tenemos una importante labor en el juego, ya que el éxito de estos depende en gran parte de nuestra actitud.

Antes:

- Tener a su disposición una previsión de juegos bien surtida.
- Preparar el programa con antelación.
- Saber elegir el juego apropiado:
 - Centros de interés.
 - Edad y relación de los participantes.
 - Objetivos.
 - Lugar
 - Momento.
- Tener el material disponible.
- Saber explicar los juegos:
 - Pocas palabras ⇒ explicación breve y clara.
 - Que quede bien definido:
 - ⇒ Campo de juego.
 - ⇒ Papel de cada jugador.
 - ⇒ Reglas claras.
 - ⇒ Forma de puntuación.
- Ordenar los equipos ⇒ que sean equilibrados.
- Motivación.

Durante:

- Cuidar la actitud:
 - Arbitro.
 - Justo.
 - Líder.
 - Saber motivar.
 - Sancionador.
- Mantener el interés y cambiar si resulta demasiado largo.
- Decidir quien es el ganador

Después:

- Pequeña evaluación.
- Recoger el material.
- Regreso a la normalidad.
- Evitar discusiones.

0.4. El juego como elemento de evaluación.

El juego nos permite evaluar actitudes de nuestros lobatos de modo personalizado o carencias que tenga nuestra manada. Por eso debemos de fijarnos bien cuando la manada juega para sacar conclusiones. También cuando la manada juega espontáneamente podemos sacar sus centros de interés.

1. JUEGOS DE EXTERIOR.

1.1. La batalla de los globos

Materiales : · Un globo por participante.

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

1.2. Pollito adentro, pollito afuera

Materiales : · Una cuerda de 6 metros.
· Una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance.

Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.

La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

1.3. Cinchada en cruz

Materiales : · 2 cuerdas gruesas.
• 4 pedazos de cuerdas finas.
• 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:

Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

1.4. Carrera patatas (gymkhana)

Materiales: • Una patata por participante.
• Un palito chico por participante.

Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de las patatas, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de patatas se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc.

1.5. Carrera de las hojas (gymkhana)

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

1.6. Dibujos en equipo (gymkhana)

Materiales:

- Un lápiz por equipo.
- 5 o más pliegos de papel por equipo.

Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo).

Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande.

El juego comienza cuando el responsable nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el responsable grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos.....

El juego para cuando el responsable lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

1.7. Conquista del círculo

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del responsable comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo.

Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.

Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

1.8. Escondiendo mi numero

Materiales:

- Un lápiz y una hoja por participante.
- Pintura de cara.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.

El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

1.9. El cazador.

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con una pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa.

El cazador le pega con pañoleta a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma.

Al ocurrir esto el antiguo cazador deja la pañoleta en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

1.10. Granjeros y cerditos

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los cerditos.

Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los cerditos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el cerdito queda eliminado.

Después que queden eliminados todos los cerditos se invierten los papeles, pasando el equipo de cerditos a ser granjeros y los granjeros a cerditos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los cerditos cuando les tocó ser granjeros.

1.11. Las cuatro esquinas

Materiales:

- 4 Pañuelos o pañoletas.
- 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo B se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo A se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar las cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger las cuatro pañoletas.

Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañoletas.

1.12. Alicia en el país de las maravillas

Materiales:

- Naipes

Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas, además se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:

- Primer dios : 2 cartas altas y una baja.
- Segundo dios : 2 cartas altas y una baja.
- Tercer dios : 1 carta alta y dos medianas.
- Cuarto dios : 2 cartas altas y una mediana.
- Quinto dios : 5 cartas altas y un As.

Nota :

Cartas altas 10, J, Q, K, As.

Cartas medias.... 6, 7, 8, 9.

Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5.

El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos desde el menos al más poderoso.

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los

que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios.

En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y comienza de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto dios (los dioses no pierden cartas, solo dejan pasar).

La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del dios.

1.13. Las Sardinas

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido.

El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.

El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

1.14. Cazadores, Sabuesos y Venados

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos.

Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos busquen a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

1.15. Carrera de cien pies al revés (gymkhana)

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espaldas a la línea de partida.

A la señal del responsable, el primer competidor(que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espaldas (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo.

Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta.

Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

1.16. El pitador

Materiales: • Un pito

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.

1.17. El fugitivo

Material: · Un silbato, dos cartones, una grapadora, folios, rotulador gordo negro.

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales.

Uno de los monitores se lleva al grupo de chavales que van a perseguir al fugitivo, mientras que otro de los monitores se lleva al chaval que hará de fugitivo. Este monitor debe marcarle a este chaval una superficie cuadrada de aproximadamente 100 metros cuadrados. El resto de los chavales se encontrarán a unos 500 metros de dicha zona.

Una vez explicadas las normas, los perseguidores deben cazar al fugitivo, éste lanzará un silbido con un pito cada dos minutos, el fugitivo se encuentra dentro de unos límites que se deben determinar (estos límites no son los 100 metros cuadrados, sino una zona mayor pero delimitada para que los chavales no se despisten).

El fugitivo puede desplazarse cuanto quiera, dentro de su zona. Los perseguidores deben capturar al fugitivo. Esta captura se puede hacer bien por contacto, o bien mirándole una letra que debe llevar anotada en unos cartones, uno a la espalda y otro en el pecho. Si es de ésta última manera, debemos señalarles que el árbitro juez, se encontrará en la línea de salida y deben volver para comunicarle el número que llevaba anotado, si se lo dice, habrá ganado el juego.

1.18. La caza de la culebra

En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número participantes. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar.

Si 2 troperos cogen la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por un responsable a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren a por ella ganando quien la coja primero (como el pañuelo, pero arrancando los 2 en paralelo).

1.19. Rebajas.

Se hace un montón de ropa, una por participante menos una. Los participantes irán andando a una misma distancia mientras el director del juego cuenta una historia, cuando se oiga la palabra rebajas, cada uno cogerá una prenda. El que se quede sin prenda será eliminado.

1.20. El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor.

Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta,...).

Variante: Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

1.21. Cazar el ruidoso

Todos los participantes con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan dar caza los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza en cuadrúpedo y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

1.22. Juegos de relevos

Relevo 1:

Hay tantas botellas como patrullas (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Las patrullas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o llave para poderse ir llenar la boca.

Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

Relevo 2:

Cada patrulla se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un barreño lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas.

Cuando empieza el juego, el primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante.

El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

1.23. Gymkhana

- La Gymkhana será rotativa, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas las pruebas de la misma.

- Cada grupo llevará un lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma, deben encontrar al coordinador de la Gymkhana para que les dé la letra correspondiente a su prueba.

- Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del campamento. El lugar y el número de prueba correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba, deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla.

- La Gymkhana comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a su correspondiente prueba inicial.

- Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador de la Gymkhana y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.

1.- Completar una Historia

Rellenar 10 líneas con 3 palabras dadas. El principio de la historia se les da y es el siguiente:

"Érase una vez una mancha que no saltaba con Ariel, así que el dueño fue a preguntar al vecino. Resulta que el vecino tenía una mancha igual, por lo que fueron a la tienda a preguntar por un detergente. Pero el tendero tenía el mismo problema.

Entonces los tres muchachos estaban frustrados por no tener una solución convincente y se internaron en el Monasterio de Silos (Burgos).

Allí cantaron cantos gregorianos y entonces observaron que la mancha resbalaba por el jersey; pero no se caía. Y como no se caía, llamaron a otro elefante"

Lista de palabras:

Grupo 1: TIJERAS, COLON, PERDICES

Grupo 2: NEGRO, FELICES, COCODRILO

Grupo 3: LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN

Grupo 4: 30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN

Grupo 5: MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS

Grupo 6: HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS

Grupo 7: PILA, SILLÓN, PITUFO

Grupo 8: PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA

Organización: 1 responsable, 20 folios y bolígrafos.

2.- Ropa al revés

Deben ponerse TODA la ropa al revés, y esto incluye TODA (Pantalones, camisas, camisetas, pañoletas, calcetines, ...). Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del responsable todos juntos.

Organización: 1 responsable.

3.- Cosas disparatadas

Deben encontrar y llevar al responsable la siguiente lista de cosas:

1. Calcetín amarillo (o con algo amarillo)
2. Calzoncillos a rayas (o con alguna raya)
3. Deportivos (tenis) blancos
4. Calendario
5. Insecto vivo (escarabajo, mosca, hormiga, ...)
6. Reloj con cronómetro

Organización: Un responsable.

4.- Regala una sonrisa

Los chavales tienen que hacer reír al responsable que dirige la prueba, para ello, pueden hacer absolutamente cualquier cosa excepto tocar al responsable. El lugar debe ser reservado.

Organización: Un responsable.

5.- Lo voy a resistir !!!

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o se rasca el tiempo comienza de nuevo.

Organización: Un responsable, un cronómetro.

6.- Todos a correr

Se atan entre todos los cordones del calzado y deben correr hasta el final una distancia moderada (por ejemplo el campo de fútbol).

Organización: Un responsable, unas tijeras.

7.- Soy rico

En una bolsa completamente opaca, hay una cantidad de dinero en monedas. Deben adivinar sólo tocando las monedas, la cantidad de dinero que hay. El grupo tiene completa libertad para organizarse (uno toca y va cantando las monedas que localiza, ...)

Organización: Un scouter, una bolsa opaca (si es posible pequeña de tela), dinero en monedas varias
8.- Todos podemos

Entre todos deben coger a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable. Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a coscoletas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.

1.24. El bordón envenenado.

Los participantes se forma en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, se coloca en el centro del círculo un bordón, cuando el responsable hace sonar su silbato todos los scout tiran hacia atrás con toda su fuerza, el scout que se suelte o choque con el responsable queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un último scout.

1.25. Dos líneas y una pañoleta.

Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca una pañoleta sobre la línea de manera que sobre salgan las puntas de la misma a ambos lados.

Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ;

El responsable estará dirigiendo el juego de manera que si el dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y tratarán de agarrar la pañoleta y llevársela, el jugador del equipo contrario (el que no alcanzó a coger la pañoleta) correrá tras de el que sí cogió la pañoleta y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

1.26 Un círculo y una pañoleta

Muy parecido al juego anterior; se hacen dos (pueden separarse en mas equipos) equipos numerando cada equipo por separado desde el 1 al... y colocando una pañoleta en el brazo a un equipo (u otro elemento para distinguir cada equipo).

Luego se forma un círculo con todos los participantes de los equipos revueltos y con las piernas abiertas de tal forma que pueda pasar alguien entre ellas.

Se coloca un pañoleta(u otra cosa como un pito, etc..) al centro del círculo. El responsable a cargo del juego nombra un número, como por ejemplo "cinco" (pueden ser más de uno a medida que avanza el juego) y los número "cinco" de cada equipo salen corriendo alrededor del círculo, dan una vuelta a él (o más si se quiere), pasan entre las piernas del compañero del lado y recogen la pañoleta que está en el centro.

Gana el equipo que más veces logra recoger primero la pañoleta

La pañoleta puede estar al centro, puede colocarse sobre la cabeza de uno de los integrantes del círculo o algún responsable, etc.

1.27. Las banderas.

El juego se llama "Las banderas" y es muy sencillo, su duración oscila entre 10 y 20 minutos, y está dirigido a un grupo bastante numeroso, a partir de 20 personas.

Se dividen los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos.

Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo, también debe elegir un emplazamiento que será la cárcel en la que pondrá a los miembros del otro equipo que coja prisioneros.

El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve la pañoleta, y se le deposita en la cárcel.

Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello. Estos deben ser capaces de llegar hasta la cárcel, y solo entonces pueden volver a su campo para estar seguros. Pero ninguno de ellos (ni los liberados ni el liberador) puede ir a coger la bandera hasta que regresen a su campo.

Es un juego muy divertido, y se pueden jugar varias partidas si se ve que están resultando demasiado cortas. Lo recomendable, como en todos los juegos, es dejar de jugar cuando se vea que los chavales se lo están pasando bien, para dejarles buen sabor de boca y no quemar demasiado el juego.

1.28. Rescate del tesoro

- 3 equipos ; 2 atacantes y 1 defensor.
- 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.
- Los 2 equipos atacantes usarán la pañoleta atrás (en el pantalón).
- Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten la pañoleta que representa su vida.
- Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.
- Los defensores entregan a un responsable las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que estará encargado de entregar las vidas que quieren recuperar los atacantes.
- Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir,
- Además debe existir un círculo de +- 2 mts de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.

El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto • ficha y 5 ptos por vida (pañoleta))

1.29. Controla el palito.

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la "trompa" como si fueran a dar un beso).

El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer muecas o gestos para que el del frente se ría.

Gana el equipo que dura más tiempo con al menos un integrante con el palito en la boca o el que haya quedado con más palitos después de un determinado tiempo.

1.30. Una torre alta, firme y hermosa

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Materiales:

- 1 pegamento en barra por equipo
- 2-3 diarios completos que se puedan usar
- opcionalmente papel de volantín u otro para adornar

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya “una torre alta, firme y hermosa”. No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo.

Después de +-30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

1.31. La carrera de tanques.

Materiales:

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

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.

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.

1.32. La carrera de nudos.

Materiales:

- Cuerda por cada participante.

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.

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.

1.33. Matamoscas

Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20•10 mts. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio.

Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

1.34. Jaula, pájaro, terremoto.

Juego de integración de preferencia para los más pequeños.

Se forman tríos de participantes dos de los cuales se colocan frente a frente con sus brazos estirados formando un “casita” o jaula. El tercer integrante del trío se coloca dentro de la jaula ya que es el pajarito.

Cuando el responsable grita “pájaro”, los nombrados salen de sus jaulas y entran a otra. Al decir “jaula”, los pájaros quedan quietos y las jaulas cambian de pájaro (cada uno de la jaula sale a cualquier lado). Al grito de “terremoto”, todos se cambian y forman nuevos tríos de jaula-pájaro.

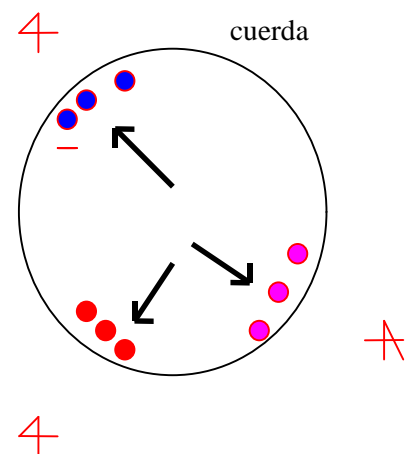
1.35. Alcanzar la pañoleta.

Materiales: 1 cuerda y un número de pañoletas igual número de equipos que participarán.

Pueden formarse tres equipos o más, los que se colocarán dentro de un círculo formado por una cuerda.

El objetivo del equipo es alcanzar la pañoleta que se encuentra frente a su equipo, el que debe estar mínimo a 2 metros de distancia.

El juego es bastante entretenido si los equipos son parejos en fuerza, ya que todos empujan la cuerda hacia su pañoleta.



1.36. Caballos y camellos.

Se forman dos equipos, uno llamado los “camellos” y otro los “caballos”.

Uno de los responsables comienza a relatar una historia en la que participen estos dos personajes (el camello y el caballo). Los participantes deben estar muy atentos ya que si es nombrado “su” personaje debe salir arrancando hasta llegar a la línea que se encuentra frente a ellos sin ser alcanzado por los del equipo contrario.

El éxito del juego depende en gran parte de la habilidad del responsable que relate la historia ya que debe mantener en tensión a los participantes.

Este juego puede usarse si quiere contar una historia determinada a los participantes, entregarles conocimiento, etc. para lo que se puede cambiar los nombres de los equipos.

Por ejemplo pueden llamarse los “banderlog” y los “lobos” para explicar a los lobatos la diferencia entre estos dos personajes..

1.37. Tumba el trípode

Se divide en equipos a los participantes que escogerán una esquina o un lado del área de juego determinada según la cantidad de equipos.

En el área o esquina que le corresponde a cada patrulla, ellos levantarán un trípode (hecho de bordones o palos de escoba) estos en equilibrio (las tres puntas superiores apoyadas mutuamente)formando un trípode como se menciona anteriormente.

Mecánica del juego :

La intención del juego es que cada patrulla tumba el trípode de las otras patrullas (un todos contra todos)el jefe decidirá si acumulas puntos o eliminas a la patrulla que cayo su trípode. el juego se realizara totalmente con la mano, el juego lo puedes realizar preferentemente con una pelota o cualquier otro objeto que se preste para la mecánica del juego.

La dificultad del juego la decide el responsable: El dirigirá el juego con un silbato, dando las siguientes indicaciones:

- al silbato todos los jugadores se tornaran inmóviles en la posición en la que se encuentre.
- al siguiente silbato el juego continúa, el arbitro decidirá si cambia o no la posición de la pelota durante el inmóvil procurando no dar la ventaja a ninguna patrulla.
- el jefe o arbitro decidirá las limitaciones del juego: no vale jalar, ni empujar..... Etc.. o simplemente vale todo.
- puedes hacerlo también con las piernas atadas, o en tres pies...

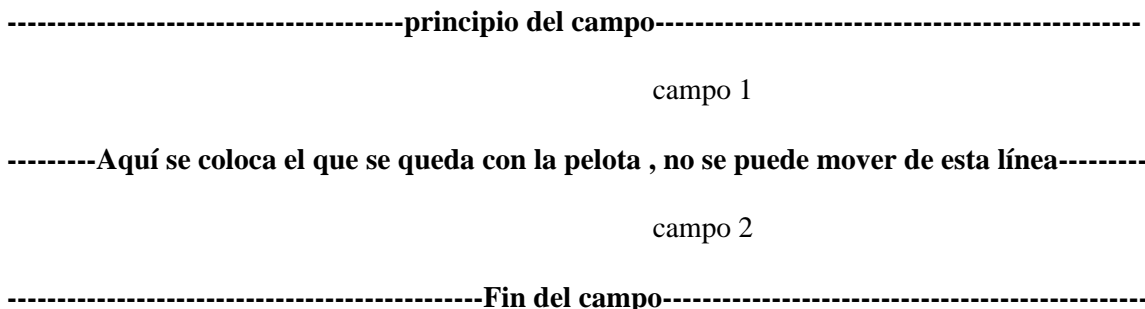
1.38. Los contrabandistas

Se trata de pasar un mensaje (puede ser en clave) a través de un campo vigilado por aduaneros, quienes deben evitar esto sorprendiéndolos(ya que los estarán acechando) y encontrar el mensaje que pueden tenerlo escondido y descifrarlo.

Este juego requiere saber acechar, esconder mensajes y saber claves o códigos.

1.39. Perronguis

Hay que formar un campo como el que está dibujado



Se la queda uno en el medio y los demás en el inicio del campo. El del medio nombra a uno y éste debe atravesar al campo 2 sin que le dé.

Si logra pasar, al llegar al final del campo grita "Perronguis", Los demás al oír el grito deben intentar pasar a la vez al campo 2. Si alguno de ellos es dado por el que está en medio se queda también en medio y entonces cada uno de ellos dirán un nombre.

El juego sigue hasta que no quede nadie fuera del centro.

1.40. 17 Ideas de juegos sencillos

- Temas Esotéricos :

Cada uno se junta con los de su signo de zodiaco y hace una descripción del signo, bondades y defectos. Y luego los comparan con ellos mismos.

- El abogado.

Cada uno defiende a un cliente y cuando le dirigen la palabra a su cliente el abogado debe responder, si no es así pierde el abogado que defendía al que habló y pasa a ser acusador.

- La barrera del sonido, un lado grita para el otro lado y al medio un grupo grita para que no se escuchen.

- El que tiene mas ropa puesta, esquimal.

- Adivinar el objeto representado por otra persona en mímica, el que adivina representa otro objeto.

- Kim de Gusto, Olfato, Vista, Tacto.

- Elección de Presidente de La República, con campaña electoral y todo.

- Curriculum.

Meta en la vida o valor mas importante.

Personalidad, Rasgo que resalte y el que quieres resaltar.

Compañero ideal, descríbelo.

Temor más grande.

Mi mayor alegría.

Que es lo que más me relaja.

Mayor desprecio.

Mejor manera de morir.

MI peor condoro.

Como me decían cuando chico.

Con que cosa te sentirías realizado en tu vida.

Tu mayor deseo.

Si pudieras viajar a una época de la historia a cual viajarías?

Tienes la posibilidad de viajar en el tiempo. ¿Que cambiarías de tu vida?

- "Muéstrame tu vida", se le pide a cada persona del grupo que grabe en un vídeo un corto a modo de diario de vida, dándose a conocer, mostrando lo más característico de su vida, no muy largo no muy corto.

- El asesino.

De un grupo de personas se escoge a un asesino que al guiñar un ojo, irá matando a cada participante hasta que uno adivine quién es el asesino.

Previo a esto se despistará al grupo mostrándole al tacto al asesino, o dándole características de él.

- Ajedrez de Globos.

Todos se pondrán globos en los pies, en la cintura y uno de colita. Se organizan dos equipos y se elige secretamente un rey por cada equipo. Luego empieza la guerra en la cual gana el equipo que consigue reventar los globos del rey del equipo contrario.

- Banderlogs

Se hace un cuadrado de dos por dos, para cada persona presente, y luego en una pizarra se van sorteando en que lugar va la mano en cual el pie, etc. Y las personas deben ir colocando sus manos y sus pies en esas casillas. El juego toma su nombre cuando en los cuadrados se juntan las casillas de dos o más personas que van tomando posiciones por sorteo de las casillas.

- Hazte la fama y échate a la cama

A cada persona se le colocará una característica suya en su espalda durante un día, y los demás actuarán como si esta persona fuera de esa forma pero muy exageradamente. Al final del día la persona deberá adivinar cual era su calificativo.

- Ciudades de España

Se divide el grupo en dos, unos son del Norte y otros del Sur. Se cuenta una historia o simplemente se va diciendo ciudades y cuando dice una ciudad del Norte éstos pillan y viceversa si es del Sur.

- ¿Por qué soy como soy?

- Cómo soy. 4 características
- Como era cuando chico
- Como quería mi Papá que fuera
- Era el niño preferido
- Como son mis Padres
- Como me gusta ser

- Noticiario

Cada equipo cuenta las noticias de la semana que más le llamaron la atención o las actúa, luego se conversa sobre ellas.

1.41. Fútbol Scout.

Se juega igual que el fútbol pero cada vez que se tiene que pitar algo (falta, saque, gol,..) se le hace una pregunta sobre temas scouts al equipo que se le pita a favor si lo contesta bien lo pitado será para el equipo, si contesta mal y el equipo contrario acierta lo pitado será para el equipo contrario, si ningún equipo acierta habrá bote neutral.

1.42. Ciudadela.

Se forman dos equipos, cada equipo tiene una bandera que colocará en su zona, limitándola por un círculo, cada jugador se coloca la pañoleta atrás.

Cada equipo debe de robar la bandera al otro equipo y llevarla a su campo y evitar que le roben la suya. Cuando dos contrarios se enfrentan a quien le quiten la pañoleta saldrá fuera durante tres minutos. Los defensores no pueden entrar en el círculo y quien lleva la bandera no podrá ser atacado.

Una variante es haciendo zona de prisioneros y hay que rescatarlos.

1.43. El fútbol sin balón.

Se juega en un campo de fútbol. Al igual que el fútbol hay delanteros y defensas. Los delanteros tendrán que introducirse en la portería contraria, sin ser pillado por los defensas, si es pillado vuelve a su campo, si se introduce en la portería se cuenta como gol. Los defensas deben estar fuera del área.

1.44. Fútbol humano.

Se juega en un campo de fútbol. Al igual que el fútbol se forman líneas de marcaje, portero, defensas, medios y delanteros. Cada línea de marcaje estarán cogidos de la mano y solo podrán moverse a izquierda y derecha, nunca a delante y atrás, y pasar el balón a la línea siguiente para que llegue a los delanteros y marquen gol.

X	→ portero equipo 1
xxx	→ defensas equipo 1
oooo	→ delanteros equipo2
xxxxxx	→ medios equipo 1
oooooo	→ medios equipo 2
xxxxx	→ delanteros equipo 1
ooo	→ defensas equipo 2
O	→ portero equipo 1

1.45. Los vampiros.

El tiempo de duración es indeterminado, pero es preferible jugarlo en una acampada.

Se dibuja en papel continuo un cementerio con tantas lápidas como participantes, y colocarlo en un sitio visible.

Se preparan tarjetas en las que un lado se escribe el nombre de los participantes y en el otro por distinto color el de otro que será su víctima.

Se supone que todos son vampiros y tienen que matar a la víctima que le ha tocado mordiéndola en el cuello (metafóricamente). Solo se puede matar si no hay testigos delante. Cuando uno muere debe de anotar su nombre en la lápida y entregarle el papel a su vampiro. EL juego termina cuando quede uno o termine el tiempo que se ha destinado.

1.46. Pogotrón.

Se juega muy parecido al balonmano pero con una serie de peculiaridades; todos los jugadores tienen que llevar un globo debajo del jersey (es su vida si se explota debe de salir del campo a coger otro, un máximo de tres veces, se puede explotar el globo al jugador del equipo contrario siempre que este lleve el balón, el portero puede quitar la vida a un jugador que se encuentre dentro del área, si alguien quita una vida cuando no debe entregará la suya y saldrá del campo a por otra, pitándose falta. El juego nunca se detiene excepto cuando se produce una falta, hay gol o el balón sale del campo.

1.47. Submarinos.

Se forman equipos de ± 6 participantes cogidos de los hombros en fila india: Todos los integrantes del equipo deben tener los ojos vendados excepto el último.

El juego trata de que los equipos deben moverse por el terreno guiados por las instrucciones del último que son golpes que se irán retransmitiendo uno por uno.

Si da un golpe en el hombro derecho se gira a la derecha, en el izquierdo a la izquierda, en los dos recto, si da un golpe la cabeza el primero sale corriendo y si choca con un submarino dicho submarino queda eliminado, si no choca queda eliminado el torpedo y dicho equipo seguirá con uno menos.

1.48. El cazador de conejos.

El que comienza de cazador está de espaldas a los conejos y tapándose los ojos, y tiene que decir: "Cuidado, ha llegado el cazador, le oigo, esconderos conejitos, voy a contar hasta 15. 1,2, 3, 4.....". Al terminar, se vuelve y quedan eliminados los participantes que no hayan conseguido esconderse.

El juego se repite con los supervivientes contando hasta diez, luego hasta cinco y al final sólo diciendo la frase voy a contar" antes de volverse. Ganan los que no hayan sido detectados por el cazador. Y en la siguiente ronda el cazador es uno de los primeros capturados.

1.49. Al gavián.

Uno hace de gavián; el resto, de ciervos. Se trazan dos líneas paralelas en el suelo, a unos seis grandes pasos de distancia la una de la otra. Los ciervos se sitúan encima de una de ellas; el gavián, equidistante de ambas marcas

El juego se inicia:

- Ciervos: "Al gavián".
- Gavián: "¿Dónde están los ciervos?"
- C: "En el bosque".
- G: "¿Y qué hacen?"

- C: "Trabajar".
- G: "¿Y en qué oficio?".
- C: "En el de carpintero".
- G: "¿Hay que capturarlos?"

El Gavilán se responde a sí mismo. Si dice que no, se repite la cantinela, cambiando de oficio, hasta que el gavilán responda "sí". Cuando su respuesta sea afirmativa, todos los cervatillos habrán de correr hacia la otra línea para salvarse. Los que en el trayecto sean tocados, pasarán a ser aliados del gavilán y cerrarán el paso a los demás ciervos en la carrera siguiente.

Gana el niño que se ha mantenido ciervo hasta el final. ¿EL premio? Ser gavilán en la nueva partida.

1.50. La red.

La mitad de los participantes son la red, la otra mitad, los pececillos. Para formar la red, los niños forman un corro. Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los pececillos entran y salen, corretean.....

Cuando ésta deje de sonar, los pequeños se dan rápidamente las manos. La red se cierra. Los peces capturados pasan a formar parte de la red y la música vuelve a sonar. Al final, se repite el juego cambiando los papeles.

1.51. El empedrado.

Se trazan dos líneas, una a ocho o nueve metros de la otra. El primer relevos de cada equipo se sitúa en la línea de salida con dos latas de sardinas en la mano. Se avanza tirando una lata y poniendo un pie encima. Lo mismo con la otra lata y el otro pie. Así hasta llegar a la otra línea y volver, momento en que entrará en juego el segundo relevista. Si alguien pone el pie en el suelo debe volver a la línea que tenga tras la espalda. Para hacerlo más ameno es conveniente hacer unas semifinales y una final.

1.52. Las pulgas sabias.

Distribuidos por equipos, los niños se sitúan en la línea de meta, cada uno con las manos en las caderas de su compañero precedente, fila india. Gana el equipo que antes llegue a la meta. ¿Cómo hacerlo?

Previamente se han preparado unos papeles temáticos: flores, animales, ríos... El niño cabeza de equipo coge un papel, lee el tema y los demás del equipo tienen que adivinar cinco palabras que empiecen por una letra elegida al azar abriendo un diccionario. Tienen tres minutos para hacerlo. de conseguirlo, tendrán que dar cinco saltos, sin soltarse y sin tocarse (es bueno que haya un árbitro).

El Primero se pondrá a la cola de la fila y le tocará al segundo equipo. De no lograr las cinco que se piden, saltarán solamente el número de respuestas que hayan acertado y seguirá a la cabeza el mismo niño que inició el juego.

1.53. Relevos del cangrejo.

En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida).

Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

1.54. Círculos coloreados.

Se necesitan 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón. Se divide a los participantes en dos equipos iguales que se deben numerar ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.

Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata

1.55. Carreras de coches.

Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se le da el nombre de un coche. Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les ha dicho.

Ej.

1. Mini-gatear
2. Volkswagen - saltando
3. Jaguar-corriendo
4. Jensen - a la pata coja
5. Skoda - andar de lado
6. Cavalier - saltando sobre una sola pierna

1.56. Cangrejos, cuervos y grullas.

Se divide a los participantes en dos equipos y se ponen unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa".

Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas. Si gritas grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos.

Si gritas cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas. Si gritas cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en el medio mirándose unos a otros. .

1.57. Carrera de barcas.

Cada barca esta formada por ocho ó diez jugadores de rodillas. Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca.

Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.

1.58. Caza del elefante

Material: · Lana de seis colores, polvos de talco, plásticos de identificación de plantas

Cuenta una historia a la manada sobre unos elefantes que se han escapado del circo, quien ha pedido ayuda a los lobatos para encontrar a los elefantes. El circo nos dice que cada elefante lleva una manta de lana en su espalda, cada manta coincide con los colores de las seisenas.

Por lo tanto cada seisena puede buscar al elefante que lleve la manta del color de su seisena.

Los lobatos siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben coger los colores de otras seisenas. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los rastros se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (povos de talco) de elefante en el suelo.

Todas ellas llevan al mismo sitio donde todos los elefantes se ven claramente, llevando mantas deshilachadas en sus espaldas. Pero los elefantes han sido capturados por una banda de ladrones que venderán a cuenta los elefantes a los lobatos por \$200 nada más, nada menos.

Se les dice a los lobatos que pueden juntar el dinero recolectándolo en los arbustos cercanos. Este dinero son los plásticos de identificación de las plantas, que están clavados en el suelo alrededor de los arbustos. Cada plástico esta marcado con una cantidad de dinero. Cada seisena solo debe coger los plásticos justos para llegar a \$200 y pagar a los ladrones por su elefante. Entonces la seisena devuelve el elefante al circo donde son recompensados.

1.59. Cohetes e interceptores.

Material: · un cubo grande o un barreño, gran cantidad de pelotas de colores todas del mismo color, cinco pelotas de color blanco.

Se juega por dos equipos. A los atacantes se les llama cohetes y a los defensores se les llama interceptores. Se marca la zona de tiro y se coloca el cubo en el centro. Solo los cohetes tienen permitido entrar en la zona de tiro. Hasta cuatro interceptores pueden estar alrededor del área de tiro. Los cohetes tienen una base de la que cogen sus cabezas.

Cada cohete solo puede llevar una cabeza a la zona de tiro. Si un cohete es tocado por un interceptor deberá entregar su cabeza y volver a la base. 20 cabezas en el cubo destruyen la zona de tiro del interceptor.

Todas las pelotas valen un punto excepto las blancas que valen cinco puntos. Si la zona de tiro de los interceptores no ha sido destruida en 20 minutos, los equipos cambian de posición, así todos tienen la oportunidad de atacar y de defender. Este juego es mejor para zonas donde haya sitios donde esconderse o para jugar de noche cuando se ve peor.

1.60. Los 10 pases.

Se forman dos equipos entre los participantes y tienen que pasarse una pelota entre los miembros del equipo hasta lograr 10 pases, intentado el otro equipo interceptar el balón. Si el otro equipo intercepta la pelota es este quien debe lograr los 10 pases. Las reglas son las siguientes:

- No se puede pasar la pelota a quien te ha dado el pase.
- Si la pelota cae al suelo y la coge el mismo equipo, se vuelve a empezar.

1.61. Moros y cristianos.

Se forman dos equipos colocándose uno al frente del otro a una misma distancia del animador del juego. Unos serán los moros y otros los cristianos. El animador tira la moneda y los dos equipos salen corriendo para verla, si sale cruz, los moros van a pillar a los cristianos y si sale cara viceversa. Al que pillen se pasará al equipo contrario.

1.62. Pepas y Pepes.

Igual que el anterior pero uno son Pepas y otros Pepes. Pillan los Pepes cuando el animador diga: "Pepas a por las Pepas" y las Pepas cuando el animador diga: "Pepas a por los Pepes".

1.63. Molino-Molino.

Se forman varios equipos entre los participantes uno queda libre que es el viento. Se sientan encajándose uno detrás de otro los miembros de un equipo, distribuyendo a los equipos como si fueran las aspas de un molino.

El viento irá pasando por detrás de todos los equipos y tocará la cabeza al último diciendo: “Molino-Molino”, si dice “Ale, Ale a volar” se levantará todo el equipo y por detrás de los demás equipos corriendo, volverán a su sitio en sentido del viento, teniendo en cuenta que el viento también ocupará un sitio.

El último que se siente pasará a ser el viento. Si en lugar de “Ale, Ale a volar” el viento dice “Molino vete” los miembros del equipo correrán en sentido contrario en el que lo hacia el viento.

1.64. La comida de los animales.

Se forman equipos entre los participantes. Se ponen los equipos en filas enfrentadas con las piernas abiertas, en el centro de todos los equipos se pondrá un objeto que será la comida. El primero de cada equipo es un animal de la granja, (por ejemplo el Gallo), el segundo otro (por ejemplo el cerdo), así sucesivamente.

El animador cuenta una historia, y cuando nombre un animal, ese animal saldrán de la fila y por detrás de los equipos volverán a su sitio, pasarán por debajo de las piernas de sus compañeros e intentarán coger la comida, el primero que coja la comida su equipo tiene un punto.

1.65. El pastel.

Se forman equipos entre los participantes, cada uno tendrá el nombre de la parte de un pastel, guinda, nata, chocolate, bizcocho, bandeja,.... Los equipos se ponen en fila uno al lado de otro y en frente de los equipos se hace una marca a una cierta distancia(tipo relevos), cuando el animador nombre a un componente, por ejemplo “Que salga la guinda a la pata coja”, entonces la guinda saldrá a la pata coja llegará hasta el sitio marcado volverá a su equipo, el primero que llegue su equipo recibe un punto.

Si el animador dice pastel, todos los equipos tendrán que ir al sitio marcado y hacer el pastel, primero la bandeja, encima la nata, luego el chocolate, etc. El que primero forme el paste recibe un punto.

1.66. Bulldog.

Todos los participantes están en un lado del terreno de juego, excepto uno que está en el centro. Cuando el del centro dice “bulldog” los participantes deben pasar al otro lado del terreno, sin ser pillados por él del centro, si alguien en pillado pasa al centro. Así sucesivamente hasta que todos hayan sido pillados.

1.67. ¿Quién tiene miedo al lobo?.

Todos los participantes están en un lado del terreno de juego, excepto uno que está en el centro. Cuando el del centro dice “¿Quién tiene miedo al lobo?” los participantes gritan, “Yo no” y deben pasar al otro lado del terreno, sin ser pillados por él del centro, si alguien en pillado pasa al centro. Así sucesivamente hasta que todos hayan sido pillados.

1.68. Las tres esquinas.

Se forman tres equipos y cada uno se coloca en una esquina del terreno de juego, dejando cada componente una prenda en la esquina. Cuando el animador dice; “ya”; todos deben ir continuamente a quitar un objeto (solo uno cada vez) de otra esquina y dejarla en la suya; cuando el animador vuelva a decir: ”Ya”; todos paran y se cuenta las prendas de cada equipo. Quien tenga más gana.

1.69. El robanovias.

Los chicos y las chicas se numeran y se ponen en círculo mezclados. Se coloca una persona en el centro del círculo, y dice dos números. Si es una chica el primero corresponde a una chica que debe de evitar que el segundo número que es un chico le dé un beso en 10 segundos, quedándose en el centro quien no consiga su objetivo. Si es un chico el que está en el centro se da la situación contraria.

1.70. Love.

Uno de los participantes es el que paga y deberá de ir a pillar a los demás, para evitar ser pillado hay que decir: "Love" y juntar los brazos a la altura de los hombros dejando un hueco, quedando inmóvil hasta que otro jugador pase por dentro de los brazos y le dé un beso. Cuando se pillara a alguien el pillado pasa a ser el que pillara.

1.71 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.

1.72 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.

1.73 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.

1.74 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.

1.75 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.

1.76 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.

1.78 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.

1.79 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.

1.80 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.

1.81 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.

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.

1.82 El campo de prisioneros.

Material: · Una linterna por guardián

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 de prisioneros), 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.

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

1.83 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.

1.84 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.

1.85 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.

1.86 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.

1.87 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.

1.88 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.

1.89 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. Él 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.

1.90 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.

1.91 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.

1.92 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.

1.93 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, habrán ganado las palomas.

1.94 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".

1.95 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 arrebatarse 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 arrebatarse 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.

1.96 Los tontos.

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

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.

1.97 El cascabel ciego.

Material: · Una estaca, una porra, cuerda

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.

1.98 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.

1.99 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.

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.

1.100 Pelota-túnel.

Material: · Una pelota por cada fila.
· Un pañuelo con un nudo u otro objeto

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.

1.101 La carrera ciega del cable.

Material: · Cuerda, y pañoletas para vendar los ojos.

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.

1.102 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.

1.103 Acorralado.

Materiales: · Una pelota.

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.

1.104 La pelota capitana.

Materiales: · Una pelota por equipo.

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.

1.105 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 las 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.

1.106 La cacería de conejos.

Materiales: · Una pelota de voleibol o similar.

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.

1.107 Los platillos flotantes.

Materiales: · Tres círculos de cartulina o papel por jugador.

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.

1.108 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.

1.109 Kaa, la serpiente pitón.

Materiales: · una cinta métrica.

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.

1.110 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 molestar a 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.

1.111 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".

1.112 La bomba de relojería.

Materiales: · Una gorra o caja por jugador, y un reloj despertador

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 ese 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)

1.113 Aviso de policía.

Este juego, es sólo una dinámica para despertar a un campamento por la mañana y despreocupar 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").

1.114 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.....

2. JUEGOS DE INTERIOR.

2.1. La visita al zoo.

El juego consiste en descubrir un animal. Para ello, se da la primera pista, la más difícil. En orden decreciente en cuanto a complicación, se han de dar hasta una docena de pistas. Al niño se le dan diez puntos cuando ha acertado con la primera característica, nueve si ha descubierto el animal con la segunda pista y así sucesivamente.

Se propone un modelo:

1. Animal con planas, pelo, escamas o piel lisa.
2. Mamífero u ovíparo.
3. Carnívoro, herbívoro, omnívoro o insectívoro.
4. Animal muy grande, grande, mediano, pequeño o minúsculo.
5. Vive en grupo o solo.
6. Hábitat.
7. Comestible o no.
8. ¿Sabe nadar?
9. Puede tenerse en casa o en el jardín.
10. Sonido que emite.

2.2. Toma y dame.

Hay que sacrificar esa ropa vieja de papá que ya no se pone, por ejemplo: dos camisas, dos pares de calcetines, dos jerséis y dos pantalones cortos.

Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal se salda, comienza una carrera de vestirse y desvestirse con relevos. El primer miembro de cada equipo se tiene que poner toda la ropa. Una vez conseguido, se irá quitando las prendas y pasándoselas al segundo, que hará lo mismo. Así hasta el último relevista. ¿Quién ganará?

2.3. Abracadabra.

Uno de los participantes hará de mago. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece".

El mago infantil tiene que suprimir uno de los objetos.

Gana quien primero se dé cuenta de que es lo que ha desaparecido.

2.4. Las abejas trabajadoras.

Uno de los participantes sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto : un cuadro, un reloj..... Al incorporarse el niño que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: "Bzz, bzz....", aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en tres minutos si quiere ganar.

2.5. El guardián del tesoro.

Uno de los participantes hace de guardián. El resto, de posibles ladrones. Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián

Ése es el tesoro que uno de los ladrones tendrá que birlar. ¿Quién será?. Los niños lo deciden mediante señas. El ladrón habrá de acercarse, sin hacer el más mínimo ruido y tendrá que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián detecta el más leve sonido, gritará: "Ladrón" y señalará el lugar donde crea que está el caco. Si éste ha sido desenmascarado, se designará otro guardián y el ladrón volverá a su sitio.

Si consigue robar el tesoro, él se convertirá en el nuevo guardián del tesoro.

2.6. Palpar a ciegas.

Se necesita una veintena de objetos, preferentemente algunos bastante parecidos entre sí (por ejemplo: una cerilla y un palillo). Los niños deberán tener los ojos vendados y sentarse formando una fila. EL director de juego y dará el primero de los objetos a quien encabece la fila. Cuando lo haya tocado durante unos segundos, éste se lo pasará al segundo y recibirá el segundo objeto. Así hasta que hayan pasado los veinte objetos por las manos de los niños.

Es conveniente que no haya tiempo entre un objeto y el siguiente. Al final, se les da un papel y un bolígrafo a cada chaval y tendrán que anotar todos los objetos que recuerden, preferiblemente en el ordenes en que los han recibido. ¿Quién tendrá memoria de elefante?

2.7. ¿Donde se esconden?

Se trata de descubrir palabras. Un responsable elaborará una lista de vocablos que tengan entre ochos y doce letras.

Dice la primera de ellas, por ejemplo: "Mestizaje", y la define. Desde ese momento, los niños, pertrechados de papel y bolígrafos, tendrán que escribir todas las palabras que se le ocurran con las letras de mestizaje": mesta, jeta, tiza, as...

Tres minutos más tarde cada participante lee su lista, se desprecian las palabras que se hayan repetido, aunque solamente sea en dos listas, y se da un punto por cada palabra única.

2.8. Al cesar lo que es el cesar.

De la calidad de sus representaciones dependerá la victoria. Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papelitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos(rastrillo, jeringuilla...). Los papelitos se introducen bien doblados en un saco. Cada participante coge uno. Los que hayan sacado una profesión se van a un rincón de la habitación y, uno a uno, han de ir representando su oficio mediante mímica.

Los niños que tengan un instrumento y que reconozcan que el suyo es el más apto para ese oficio han de acercarse a su pareja. Alguien tiene que cronometrar cuándo tarda cada pareja en unirse. Gana la que lo haga en menos tiempo.

2.9. La cadena de gestos.

La mitad de los participantes tienen que salir de la habitación. La otra decide un oficio a representar y llama a un niño de los que salió. Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo niño. Quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender.

Así hasta completar la cadena de concursantes. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio, lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente era un jardinero, acaba siendo una enfermera.

El juego vuelve a comenzar con el equipo que salió de la habitación como promotor del oficio.

2.10. Pelota tiene tres sílabas.

Se sientan en círculo y se lanza el balón a uno de ellos diciendo una sílaba: "DO". El receptor dice otra sílaba (la que quiera) y pasa el balón. Éste tendrá que intentar completar una palabra y pasar el balón. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. el que consigue quedarse con la palabra se anota tantos puntos como sílabas tenga el término. Variantes con el pie, restando puntos si el balón cae...

2.11. Ciudad, pueblo, país.

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N.

El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París".

Supongamos que dice "Suiza".

El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A.

Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces sé da un punto al otro equipo.

Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

2.12. El cerdito.

Se sientan los participantes en círculo. Se pasa un objeto como si fuera un cerdito, que hay que mimar, antes de pasarlo hay que decir: "CERDITO, CERDITO, TÚ QUE ERES TAN BONITO, TE DOY UN BESITO EN...", y hace como si le diera un besito y pasa el cerdito al siguiente que repite la operación, cuando el objeto llegue al primero hay que darle el beso en el sitio que ha dicho a la persona de su derecha.

2.13. El mercado de chiní-choinó.

Se sienta a los participantes en círculo, el animador: "Dice imaginaros que estamos en el mercado de chiní-choinó que es un mercado chino, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no, por ejemplo yo compraría una cama", entonces los participantes van diciendo cosas que quieren comprar, si las palabras llevan "i" o "o" no las pueden comprar y si no llevan sí, los participantes deben de descubrir porque pueden comprar las cosas.

2.14. La madre abadesa.

Se sientan a los participantes en círculo, el animador cuenta que somos monjas de un convento que no tenemos dientes y por ello hay que hablar con los labios encima de los dientes tapándolos, entonces el que empieza le dice al de su derecha: "LA MADRE ABADESA ESTÁ ENFERMA", el de la derecha pregunta "VAYA, VAYA ¿QUE LE PASA?" y el primero contesta "QUE LE DUELE LA CABEZA", así sucesivamente se va pasando el mensaje.

2.15. 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,...

2.16. 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 desembara de las cerillas que le fueran entregadas al principio del juego.

2.17. 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.

2.18. 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.

2.19. 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.

2.20. 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..

2.21. 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".

2.22. 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.

2.23. 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.

2.24. 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)

2.25. 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.

2.26. 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.

2.27. 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 seña 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. Actuad con precaución, y cuidado porque alguno de esos espías pueden estar en tu patrulla o equipo. Si descubris a algún espía, rellenad la hoja adjunta que se os pedirá al final de la reunión".

Esa hoja indicará: Los espías son.... Su seña 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 seña, o una distinta el uno del otro. Incluso puede haber tres o cuatro espías.

2.28. ¿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 si 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 cogerá 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?.

2.29. 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". 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.

2.30. El amnésico.

Durante la reunión aparece un individuo, que dice que ha perdido la memoria. No lleva carné 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 elemento 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 las deducciones sean progresivas.

2.31. 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 rellenadas 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!

2.32. 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 al "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..

2.33. 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.

2.34. 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,...)

2.35. Las mamás y sus bebés.

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.

2.36. 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.

2.37. Me he ido a África.

Los jugadores se hallan en círculo y el director del juego empieza a decir: "Me he ido a África y me he llevado un Anorak" (porque ésta palabra, "anorak", empieza por "a"). El siguiente, ha de enlazar y decir: "Me he ido a África y me he llevado un anorak y un bastón" porque bastón empieza por "b"). El tercero: "Me he ido a África 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),...

2.38. 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.

2.39. 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 (es decir, suman punto el acertante, y el redactor de la nota)

2.40. 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.

2.41. 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.

2.42. 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.

2.43. 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.

2.44. 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 despegue 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.

2.45. 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.

2.46. 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.

2.47. 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.

2.48. 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.

2.49. 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.

2.50. 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.

2.51. 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.

2.52. 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.

2.53. 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.

2.54. 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.

2.55. 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.

2.56. 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.

2.57. 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.

2.58. 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.

2.59. 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.

2.60. 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 aúlla 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.

2.61. 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.

2.62. 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.

2.63. 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.

2.64. 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.

2.65. 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.

2.66. 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,...)

2.67. 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.

2.68. 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.

2.69. 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.

2.70. 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.

2.71. 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 "cegado 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,...

2.72. La madeja embrollada.

Se entrega a cada jugador una hojilla con un dibujo. 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.

2.73. 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.

2.74. 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.

2.75. 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.

2.76. 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.

2.77. 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.

3. JUEGOS DE PRESENTACIÓN.

3.1. Conociendo a mis compañeros

Materiales: • Un balón.

La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de las niños (niño 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niño 2) . Mientras la que fue nombrada (niño 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, la niño (niño 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niño 1) que arrojó el balón hacia arriba.

Cuando las niños que corrían escuchan esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niño 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie la niño nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego.

Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

3.2. ¿Te gustan tus vecinos?

Se hace sentar a todos los scout en un círculo y uno se pone de pie. El que esta de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?. Si contesta que SI vuelve a preguntar el que esta de pie. PORQUE?, el que esta sentado entonces contestará PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...

Entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo en preguntar, si contesta que NO, vuelve a preguntar ¿A QUIEN PREFIERES?, y el que está sentado dice dos nombres, entonces los vecinos se cambiaran por los nombres que ha dicho, y el que está de pie también intentará sentarse, quedando uno de pie, que será el próximo en preguntar.

3.3. El buen compañero.

Se ponen todos los participantes en círculo, y uno con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a su compañero.

3.4. La manta.

Se divide a los participantes en dos grupos, que se pondrán en fila a ambos lados de la manta, al bajarse la manta, la persona que antes diga el nombre del otro gana y la otra quedará eliminada, gana el grupo que más participantes tenga al final de una ronda.

3.5. Me llamo y me pica.

Se sienta a los participantes en círculo, entonces el primero dice ME LLAMO JUAN Y ME PICA LA OREJA (y se rasca la oreja), el siguiente dice EL SE LLAMA JUAN Y LE PICA LA OREJA(le rasca la oreja al compañero) Y YO ME LLAMO PEPE Y ME PICA LA CABEZA(se rasca la cabeza), el siguiente haría lo mismo(solo con PEPE) sin que los otros paren de rascarse.

3.6. Estoy sentado, y amo, muy en secreto, a....

Se sienta a los participantes en círculo dejando un sitio vacío, entonces el que esta a la derecha de dicho sitio dice: ESTOY SENTADO, y se sienta en el sitio vacío, el siguiente dice Y AMO y se sienta en el nuevo sitio que queda vacío, el siguiente dice: MUY EN SECRETO y repite la operación, y el último dice A PEPITO, repite la operación. Entonces Pepito tiene que sentarse en el sitio que quede vacío y los que están a derecha e izquierda de Pepito tienen que evitar en 10 segundos que pepito no se siente en mencionado lugar.

3.7. Bits

Los participantes permanecerán de pie en el lugar del juego moviéndose aleatoriamente diciendo BIT, BIT cuando el director de juego diga (por ejemplo), BITS AGRUPAROS POR AÑOS, los bits empezarán a decir la edad y a juntarse en grupos.

3.8. Presentación gesticulada.

Los participantes estarán de pie en círculo, entonces cada consecutivamente va diciendo su nombre y haciendo un gesto, cuando hayan terminado todos, se irá diciendo nombre por nombre y todos harán el gesto.

3.9. Naranja-Limón.

Se sienta a los participantes en círculo, quedando uno en el centro, y va diciéndole a los participantes NARANJA o LIMÓN, si dice NARANJA el participante dirá el nombre de la persona de la derecha y si dice LIMÓN izquierda, si acierta no pasa nada, pero si falla pasa al centro.

Si en un momento del juego la persona del centro dice (por ejemplo), ESTOY ENAMORADO DE TODOS LOS QUE TENGAN CAMISETA BLANCA, entonces todos los participantes que tengan camisa blanca se tendrán que cambiar de sitio, y el que estaba en el centro intentará colocarse en un lugar, después de esta operación el que se quede sin sitio pasará al centro.

3.10. El círculo de entrevistas.

Se sienta a los participantes en dos círculos concéntricos mirándose las caras y empiezan a presentarse y hablar, entonces cuando pasan cinco minutos el director hace sonar una señal, entonces los que están en el círculo exterior se moverán un lugar a la derecha.

3.11. La pelota caliente.

Material: • una pelota.

Se ponen a los participantes en círculo de pie. El animador le da la pelota a alguien del grupo y el rápidamente deberá decir (por ejemplo):

- El nombre que le gusta que le llamen.
- Su lugar de procedencia.
- Algunos gustos.

Cuando termina de decirlo pasará la pelota rápidamente y quien la reciba repetirá la operación.

3.12. El pistolero.

Los participantes irán deambulando por el lugar del juego con la cabeza agachada, cuando se choquen dos harán como si desenfundasen sus pistolas, y hay que decir el nombre antes que el otro, quien lo diga antes sigue jugando, el otro queda muerto.

3.13. La orquesta.

Los participantes se colocan en círculo y dirán su nombre y un instrumento musical que les gusta haciendo el gesto y el sonido. Cuando todos los participantes han terminado, el primero empezará a hacer como si tocará su instrumento marcando un ritmo que todos uno por uno deberá de ir acoplándose.

3.14. ¿Quieres la pelota?.

Los participantes se colocan de pie, uno llevará la pelota entre las piernas, se dirigirá a alguien y le dice: HOLA SOY JUAN, el otro contesta Y YO PEDRO, entonces quien tiene la pelota dice ¿PEDRO QUIERES LA PELOTA? y contesta SI, GRACIAS JUAN, y le pasa la pelota entre las piernas sin tocarla.

3.15. ¿Me quieres?.

Están sentados todos los participantes en círculo menos uno, que se acerca a alguien y le dice ¿ME QUIERES?, el preguntado dice “CLARO, PERO TAMBIEN QUIERO A..”y dice dos nombres. Entonces los que estén a derecha e izquierda del preguntado deben de cambiar de sitio con los nombrados y el del centro ocupar uno, el que se quede sin sitio pasa al centro.

3.16. El culipandeo.

Se sientan los participantes en círculo sentado y hay que pasar la pelota con las nalgas, entonces el primero dice: “PEDRO CULIPANDEA” y pasa la pelota al de la izquierda con las nalgas y el de la izquierda repite la operación, así sucesivamente hasta que la pelota llegue al primero.

3.17. Pelota al aire.

Los jugadores están en círculo menos uno que está en el centro con la pelota. La persona del centro lanza la pelota al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de coger la pelota antes de que caiga al suelo y vuelve a lanzarla al aire al tiempo que dice otro nombre. El juego termina cuando todos han sido presentados.

3.18. Ficha guapa de presentación.

Se reparte a los participantes una ficha con preguntas como ¿cómo me llamo?, ¿cómo quiero que me llamen?, Nací en, vivo en..., etc. Se ponen a los participantes por parejas y deberán de rellenar la ficha del compañero. Después cada uno presentará a su compañero a los demás con lo que ha rellenado de la ficha.

3.19. Palmadas.

Los participantes se sientan en círculo, entonces el animador marca un ritmo dando dos golpes sobre sus piernas y dos chasquidos de sus dedos, que todos deben seguir; entonces cuando el crea oportuno cuando golpee sus piernas dice dos veces su nombre y cuando chasquee sus dedos el de otro, entonces el nombrado repite la situación, así sucesivamente hasta que todos estén presentados.

3.20. Este es mi amigo.

Los participantes están sentados en círculo con las manos unidas. Uno comienza el juego y dice “ESTE ES MI AMIGO JUAN” y alza la mano de su amigo al aire manteniéndola, el siguiente hace lo mismo, hasta que todos queden presentados.

3.21. La cesta está revuelta.

Se hace un círculo entre todos los participantes. Cada persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "fresa" y a la de su izquierda "melocotón" (o cualquier fruta que se quiera). Una persona está en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará al centro, y así sucesivamente.

3.22. La telaraña (Madeja de lana).

Los participantes forman un círculo, uno (que tiene la madeja de lana) comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc..., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc..., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás.

Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

3.23. Explota globos.

Se forma un círculo, se reparte 1 globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo. y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

3.24. Ocupar el terreno.

El grupo se coloca formando un círculo, comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.

3.25. El chulo.

Los participantes se colocan en círculo, uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, le dice de malas maneras a la vez que le empuja: -Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado: - ¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.

3.26. Persecución de nombres.

El grupo se divide en varios equipos (según la gente que participe) y cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. Cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner el nombre de algún personaje famoso y una edad inventada.

4. JUEGOS PARA EL AUTOBUS Y EL TREN.

4.1. Manitos calientes.

Entre dos participantes, este juego es especial cuando las manos están frías.

Un participante extiende sus manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas sobre las del primer participante, con las palmas hacia abajo. El juego consiste en que el participante que tiene las palmas abajo debe tratar de golpear las manos del oponente (por la parte de arriba) sin que este alcance a sacarlas. Si logra golpearla las palmas regresan a la misma posición, de no ser así cambian las palmas de lugar (el de arriba gira sus manos y las coloca bajo las del oponente).

El juego termina cuando uno de los participantes se retira por "dolor de manos".

4.2. Piedra, papel o tijeras.

Es un juego eliminatorio por parejas. Dos jugadores se enfrentan en una partida. Cada uno de ellos tiene unas "armas" imaginarias que son una piedra, un papel y unas tijeras.

La piedra se representa con un puño cerrado. El papel con la mano extendida con la palma hacia abajo. Las tijeras se representan con los dedos índice y corazón extendidos, y el resto de los dedos recogidos.

Los dos jugadores dicen al tiempo: "piedra, papel o tijera" mientras mantienen sus manos ocultas a la espalda. Cuando han dicho tijera, enseñan su mano derecha enseñando al mismo tiempo el arma imaginaria elegida. Si exhiben el mismo arma se repite la jugada.

La piedra vence a las tijeras machacándolas imaginariamente. Las tijeras vencen al papel cortándolo imaginariamente, y el papel vence a la piedra, envolviéndolo (imaginariamente también). Se pueden hacer partidas al mejor de tres.

El ganador de una pareja puede jugar con el ganador de otra pareja, o con otro jugador que aún no se haya batido con nadie, hasta que quede un único ganador.

4.3. Pares o nones.

Es un juego para dos jugadores. Cada uno de ellos elige entre pares o nones. Teniendo las manos a la espalda dicen al mismo tiempo: una, dos y TRES. Al decir tres, los dos muestran su mano derecha con uno o dos dedos estirados.

Si la suma de los dedos mostrados da como resultado un número par, gana el jugador que haya elegido pares, si da como resultado un número impar, gana el jugador que haya elegido impares. suele ser un buen juego para esos momentos en los que hay que elegir entre dos niños algo como quien puede sentarse en la ventanilla o algo que los dos quieran.

También cuando haya un empate en cualquiera de los juegos anteriores, es bueno para decidir quien entre los dos será el cerebro de la nueva partida.

4.4. El juego de las palmadas.

El cerebro del juego, reproduce la música de una canción mediante palmadas. Los demás jugadores deben intentar adivinarla. El jugador que lo consiga pasará a ser el nuevo cerebro del juego, siendo el encargado de reproducir otra nueva canción mediante palmadas.

4.5. Los limones.

El cerebro del juego será el número 1, y pondrá números a los demás jugadores.

El cerebro comienza diciendo: Un limón y medio limón, 3 limones y medio limón. Como en este caso ha dicho el número 3, el jugador que tenga ese número debe responder: 3 limones y medio limón, "x" limones y medio limón. En lugar de "x" debe decir un número. El jugador con ese número, debe continuar el juego.

Se puede penalizar al jugador que no sepa continuar, o que diga un número inexistente con un punto negativo. Una vez que un jugador llegue al número máximo de puntos negativos acordados (por ejemplo 3) quedará eliminado.

4.6. Imagina que fueras...

El cerebro del juego hace preguntas de esta clase:

Imagina que fueras el rey o la reina de un país. ¿En qué usarías tu poder? Imagina que fueses el mejor de tu barrio en algo, ¿En qué te gustaría que fuese? Imagina que pudieses vivir en cualquier país del mundo, ¿En qué país vivirías y por qué? Imagina unas vacaciones perfectas, ¿A dónde irías y a quien llevarías contigo? Imagina que estuvieses atrapado en una isla desierta y sólo pudieses comer una clase de comida para el resto de tu vida, ¿Qué comida sería?

Imagina que pudieses crear una fiesta nacional, ¿En qué día sería, y en honor a qué? Imagina una lucha entre los mejores súper-héroes, ¿Quién ganaría y por qué?

Si se terminan las preguntas el cerebro puede continuar inventando las suyas propias. También se puede jugar, haciendo que el cerebro elija la respuesta que le haya parecido más ingeniosa o divertida, y el que haya dado esa respuesta, será el nuevo cerebro, y será el que haga la siguiente pregunta.

4.7. De la Habana ha venido un barco...

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de ..."

Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo: "Limonas"

El siguiente en jugar debe decir otra palabra que comience por la misma sílaba que la primera, por ejemplo: "Libros"
El siguiente: "Literas"

Y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.

4.8. Los espaguetis.

A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lío lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha.

En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador.

VARIANTES: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

4.9. ¿Has visto?

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 del trayecto : niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc..

Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembara de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda.

NOTA: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta del tiempo necesario para la preparación de los papeles que se puede hacer en común, de acuerdo con las sugerencias de cada uno.

4.10. La carrera de las letras.

Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc.).

No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya nombrado.

Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores). cada uno cuenta sus puntos con los dedos.

4.11. Deletread la palabra.

Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores.

Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir "cocodrilo", palabra que tiene 9 letras, o "coleccionador", que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras.

A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador", etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada.

Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" - hayan sido encontradas.

Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble en la misma palabra: dos C en "coleccionador").

Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan penda.

4.12. La moneda que corre.

El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecino si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda.

La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta.

A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con la palma hacia arriba.

Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.

4.13. ¿Qué ves?

El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o María, ¿qué ves en el autobús? "

El interpelado tiene que contestar inmediatamente : "Veo una ventana, o una maleta", etc., es decir, dando el nombre de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: "veo una ventana y una maleta", y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado.

En este momento el conductor inicia otra partida interpelando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre.

Por ejemplo, dirá: "Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?". Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene(objetos, lugares, personajes, etc.).

Por ejemplo: "María, ¿qué ves en Cádiz?", o "¿qué ves en Córdoba?", etc.

4.14. Ni sí, ni no.

El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no. Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos.

Resulta ganador el que ha perdido menos.

Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: "Blanco y negro....., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego.

4.15. El telegrama.

El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información.

Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida. Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto.

Así : 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I.

Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.

4.16. El detalle cambiado.

Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano.

El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.

5. JUEGOS DE CONFIANZA.

5.1. El escultor.

Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor mueva los brazos, piernas, cuerpo,... para formar una escultura. Una vez realizada la escultura, el escultor y el modelo se intercambian los papeles.

5.2. Abrazos musicales.

Una música suena al mismo tiempo los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando la música se detiene se abrazan de tres en tres y bailan por tríos, así sucesivamente hasta llegar a un abrazo de todos.

5.3. El lavacoches.

El grupo forma en dos filas mirándose una a otra, cada pareja se convertirá en una parte de una máquina de un lavacoches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al “coche”, cuando llega al final se incorpora a la máquina mientras otro inicia el juego.

5.4. El lazarillo.

La mitad de los participantes serán ciegos que tendrán los ojos vendados y la otra los lazarillos. Los lazarillos eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. Durante 5 minutos los lazarillos guían a los ciegos, después de los cuales hay un cambio de papeles, eligiendo de nuevo a la pareja.

5.5. El viento y el árbol.

Se sitúan a los participantes en círculo con las piernas estiradas, en el centro se sitúa la persona que hace de árbol que permanecerá rígida, sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho para no caerse. Los demás participantes le hacen ir deberán de Juegos de confianza

5.6. Muelle humano.

Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez más lejos.

El grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

5.7. El jardinero.

Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida.

Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

5.8. Control remoto.

Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla.

5.9. Nariz con nariz

Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil

con los ojos abiertos y sin poder hablara. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados.

5.10 Drácula o eres tú el amor de mi vida

Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas Dráculas. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: "¿Eres Drácula?"; si no lo es, contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dándole un mordisco en el cuello a la vez que da un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas.

5.11. Pareja de estatuas.

Se divide a los participantes en grupos de tres, una de las personas adopta una posición como si fuera una estatua. Otra con los ojos tapados, tiene que descubrir la postura, para posteriormente imitarla. Una vea que cree haberlo conseguido, la tercera persona le destapará los ojos para comprobar resultados. A continuación se van cambiando los papeles.

5.12. Paseo lunar.

En grupos de tres, una de las personas se coloca en el centro con las manos cogiéndose a la cintura. Las otras dos se colocan a ambos lados, tomándose por los brazos. A continuación, la persona del centro dará saltos lentamente, mientras que las dos de los lados la sostendrán con las manos, elevándola un poco más alto y acompañándola en la toma de tierra, tratando de que vaya más lejos con un movimiento como si volara a cámara lenta.

5.13. La ducha.

Se forman grupos de cuatro personas. Una persona se mete en el centro, mientras que las otras, colocadas alrededor, la hacen un ligero masaje con los dedos desde la cabeza hasta los pies, haciendo el rumor de la ducha. Se hacen tres pases de champú con la palma de la mano y tres pases de ducha. Se cambian los roles hasta que todos estén duchados.

5.14. Colección.

Se divide el grupo en dos subgrupos, A y B. Todas las personas **A** cierran los ojos, mientras que las **B** colocan diversos objetos. Todas las A deben de recoger el mayor número posible de objetos, siguiendo las indicaciones verbales de B. Una vez realizado cambiar los roles.

5.15. Esquí alpino.

Los participantes se colocan frente a frente en zig-zag, a lo largo de la zona de juego, dejando un pasillo de dos metros aproximadamente. Las manos las colocan a la altura del pecho con la palma de la mano hacia delante. Comienza un jugador, simulando la bajada de un esquiador alpino, con los ojos cerrados y por medio del pasillo. Debe intentar hacer el recorrido lo más rápido que pueda, sabiendo que la bajada es en zig-zag, al final se coloca en un lateral del final del pasillo para que salga otro jugador.

6. JUEGOS DE CONOCIMIENTO.

6.1. Se busca.

Se les reparte a los participantes una ficha en forma de cuadrícula que deberán de rellenar, en dichas cuadrículas deberán de poner una persona que la cumpla.

SE BUSCA ALGUIEN QUE.....

Tenga el mismo color de pelo que tú Que tenga un PC Que le guste la paella Que sea de tú equipo

6.2. Al Loro.

El animador del juego reparte una ficha a cada participante y da las siguientes instrucciones (por ejemplo):

- En el ángulo superior derecho escribe un hobby.
- En el ángulo superior izquierdo escribe lo que sueles hacer un domingo por la tarde.
- En el ángulo inferior derecho el deseo que le pedirías a un hada o genio.
- En el ángulo inferior izquierdo lo que más te gusta de las personas.

Una vez completadas las fichas se juntan y se barajan, y se reparten a los asistentes; entonces se colocan los asistentes de pie y tienen que colocarle la ficha a quien crean que es su dueño.

6.3. El nido.

Cada jugador cogerá un objeto que le sirva de ficha. Cada jugador tendrá rotulador. El primer jugador tira el dado y dibuja el número de casillas correspondiente a la cara superior del dado, y en cada casilla asignará una misión como un viaje, una cualidad que te define, algo que te ha ocurrido en el pasado,....

Tira el dado el siguiente jugador y dibuja las casillas a continuación de las del otro jugador, así sucesivamente hasta que cada jugador haya tirado una o dos veces dependiendo del número de jugadores, entonces todos los jugadores colocarán su ficha en la salida, tirarán el dado y harán lo que le ponga la casilla.

6.4. El amigo desconocido.

Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de su amigo secreto, apuntando las situaciones, que le hayan ayudado a conocerle.

Una vez terminado el tiempo cada uno escribirá una carta a su amigo secreto, explicándole lo que le parecía de él. Luego se reúne al grupo, y cada uno leerá la carta a su amigo secreto, pudiendo las demás personas aportar más.

6.5. Pegada de manos.

Se reparte a cada participante un folio donde dibujaran su mano, en cada dedo pondrán las respuestas de las siguientes preguntas:

- Motivos por los que estas aquí.
- Aportaciones concretas que desearías que el grupo se fijase a lo largo de un tiempo determinado.
- Aspectos que más valoras de las personas.
- Aquello que más te preocupa.
- Las aportaciones que estás dispuesto a ofrecer.

Para terminar se hace una puesta en común y se pegan todas las manos en un mural poniendo el nombre debajo.

6.6. Bazar mágico.

La persona que anima el juego cuenta a los jugadores: “Imaginaos que nos encontramos en un gran bazar donde hay de todo. Este bazar es mágico y especial: cada cual puede coger la característica que más desearía tener y en cambio puede dejar le que menos le gusta de sí mismo. Solo se puede entrar una vez para dejar y coger otra cosa”.

Cada persona escribe en un papel lo que dejaría y en otro lo que cogería, poniendo entre paréntesis su nombre. Se hace un mural dividido en dos secciones: “COGER” y “DEJAR”. Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles van “entrando en el bazar” y colocando sus papeles en el lugar respectivo. A continuación, se hace la puesta en común comunicando las razones o motivos de sus elecciones.

6.7. Intercambio de siluetas.

Cada persona dibujará su silueta para ella misma sin que los demás la vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida posible, como se encuentra esa persona en ese momento y situación. A continuación cada persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta.

Estas siluetas deberán reflejar con mayor claridad y realce como es vista esta persona por sus dibujantes. A continuación se forman un círculo. Por orden, cada una muestra a las demás su propia silueta. Aquellas que trazaron la silueta de esta persona expondrán su punto de vista.

6.8. Frases incompletas.

Se reparten unas hojas y cada uno deberá de completar individual mente y luego se pasa a la puesta en común.

Las frases a completar son del tipo:

- Cuando estoy callado en grupo...
- Cuando estoy con una persona y no me habla me siento ...
- Cuando alguien se enfada con migo me siento...
- Cuando critico a alguien me siento....
- Cuando alguien que está conmigo me siento...
- Cuando soy injusto me siento
- Cuando alguien es injusto con migo me siento...
- Cuando digo un cumplido me siento...
- Cuando me dicen un cumplido me siento...

Después de la puesta en común se harán las siguientes preguntas:

- ¿Nos ha costado rellenar las frases?.
- ¿Cómo valoramos los sentimiento?.
- ¿Nos cuesta expresar los sentimientos?.
- ¿Estamos atentos a los demás?.

6.9. Álbum de recuerdos.

Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por las mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como:

- Mi mayor travesura,
- Mi primer amor,
- Mi mejor regalo,
- Mis primeros amigos, etc...

Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

6.10. Si fuera.

Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: -Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.

6.11 Reconozco tú animal.

Se sientan los participantes en círculo, estando uno sentado en el centro con los ojos vendados. Entonces el director del juego señala a alguien y debe hacer el sonido de un animal, si el del centro adivina que persona es el que ha hecho el sonido pasa al centro sino sigue con otra persona hasta que adivine quien es.

7. JUEGOS DE COMUNICACIÓN.

7.1. Dictar dibujos.

El grupo se divide por parejas que se sitúan espalda contra espalda y sin tocarse. El animador entrega un dibujo similar al del gráfico 1. La persona que lo está viendo tratará de dictárselo a su pareja, sin que la que no lo ve pueda hablar ni hacer ningún sonido o pregunta. Mientras que dura el ejercicio ninguno puede girar la cabeza.

Una vez acabado por todas las parejas y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar cambiando las reglas; esta vez quien dicta se da la vuelta, quedando cara a cara, y comienza a dictar, sin hacer gestos. Esta vez su pareja puede hacerle cualquier tipo de preguntas, pero no pueden verse los dibujos.

Después se cambian los roles con otro tipo de dibujo, ejemplo el gráfico 2.

7.2. INUNDACIÓN.

Se lee a los participantes su situación:

“Al llegar a casa después de una agotadora jornada en el trabajo, justo al llegar a casa, una furgoneta de la policía con altavoz está diciendo a todo el mundo que tiene que evacuar la zona ante el eminente peligro de que el río reviente la presa. La policía te deja entrar en casa y tienes cinco minutos, los suficientes para rescatar cuatro objetos: ¿Qué rescatarías?

1. Un álbum de fotografías.
2. Una radio.
3. El vestido de boda de tú bisabuela que llevaste tú (o tu esposa) en tu boda .
4. Tu diario personal.
5. Tu par favorito de botas.
6. Tus notas del colegio.
7. Tu libreta de direcciones.
8. La caja con las cartas que has ido recibiendo.
9. Un recuerdo de un viaje a la India.
10. Una valiosa colección de sellos que empezó tu abuelo y tú seguiste.

Una vez hecha individualmente se divide en grupos y de los grupos al total.

7.3. Con las manos en la masa.

Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente.

7.4. Fantasmas.

En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre las sabanas y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar lo que representa.

7.5. Palabras cruzadas.

El animador da la consigna: “Vamos a escribir aquellas palabras que expresen algo importante para nosotros; algo en lo que creamos profundamente. Sale la primera persona y escribe una palabra, entonces la siguiente tiene que utilizar una de las letra para escribir la suya, así sucesivamente.

Ejemplo:

A
A M I S T A D
O E
R M
O
R

7.6. Afirmaciones en grupo.

Se elige un tema en concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se inicia el debate.

7.7. Conversaciones con los pies.

Los participantes se sitúan de dos en dos, sentados en el suelo uno frente a otro, juntando los pies descalzos de ambos. Durante un tiempo dado tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies. El juego se hace con los ojos cerrados y en silencio.

7.8. Pescar con las manos.

Cada persona anda por una amplia sala con los ojos cerrados y en silencio. Cuando encuentra la mano de otra persona se cogen a ella y caminan juntas hasta encontrar la tercera persona, y así sucesivamente hasta estar todos unidos.

7.9. Pío Pío.

El animador le comunica a una participante que es la gallina, y a los demás que son los pollitos. Todos irán por la sala o zona de juegos con los ojos cerrados, cuando cogen una mano dicen: “Pío Pío”, si el otro contesta “Pío Pío” se suelta de él, si no contesta nada es que es la gallina y sigue agarrado a él, y cuando le cojan de la mano no dirá nada. El juego termina cuando todos estén unidos.

8. JUEGOS COOPERATIVOS.

8.1. Orden en el banco.

Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho. El animador/a invita al grupo a montarse sobre el banco.

Una vez todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura.

8.2. Paseo de narices.

Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra. Colocados en círculo comienza el primero metiendo la nariz en la cubierta. Sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo ha de conseguir pasarle la caja a la nariz de la persona de la derecha. Así sucesivamente hasta recorrer todo el círculo.

8.3. Construir una máquina.

Se trata de construir una máquina entre todos/as. El animador/a propone: "vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella". Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaria,....

Alguien comienza y los/as demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina.

8.4. El aro.

Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos. El animador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo los brazos sobre los hombros de las compañeras/os, de forma que el aro quede sobre sus pies.

La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él.

8.5. La ere.

Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.

Una persona, la "ere", persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la "ere" y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos/as.

8.6. El puente.

Se trata de que el grupo cruce un río imaginario a través de unas piedras que llevan los jugadores. Se divide a los participantes en grupos.

Se dibuja un río lo suficientemente ancho según el número de participantes.

Los jugadores deben de cruzar el río sin mojarse para ello se les entregará tantas "piedras"(trozos de cartulina) como jugadores haya menos una. Todos los subgrupos salen del mismo lado del río cada uno con su propia estrategia.

8.7. Cuentos cooperativos.

Se sienta a los participantes en círculo. Cada persona dice una frase que desarrolle el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior.

8.8. Soplar la pluma.

Se divide a los participantes en grupos. Las manos han de colocarse a la espalda. Los miembros de cada grupo han de colocarse muy juntos. Se lanza una pluma sobre ellos y todos deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.

8.9. El lápiz en la botella.

Se hace un círculo con una cuerda, a la que anudamos varios trozos del mismo material en forma de diámetro. Del centro dejamos pender un pedazo de unos 20 cm del que cuelga el lápiz.

El grupo se coloca alrededor de la cuerda y todos agarran una parte. En el centro se coloca la botella y hay que meter el lápiz en la botella.

8.10 Elefantes y palmeras.

Se colocan a los participantes en círculo de pie. Exceptuando una persona que está en el centro, que señalará a alguien diciendo: "elefante" o "palmera".

Para hacer el elefante, la persona señalada se inclina un poco hacia delante, agarrándose la nariz con una mano e introduciendo la otra por el hueco que queda entre la otra mano y el cuerpo. Las personas situadas a izquierda y derecha harán las orejas, haciendo un semicírculo con los brazos a ambos lados del elefante.

Para hacer la palmera, la persona señalada estirará los brazos, formando el tronco de la palmera, mientras los que están a izquierda y derecha, levantan los brazos hacia el lado en que están situados, con las manos caídas para hacer hojas.

El que se equivoque o tarde mucho se cambia al centro.

9. JUEGOS DE DISTENSIÓN.

9.1. ¿Un qué?

El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo. El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.

El que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta: "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da.

Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos.

Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión. También se puede hacer pasando objetos para un lado es un CLIP y para otro un CLAP

9.2. La tormenta.

Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos. Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo.

El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chascar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos).

Da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chascando los dedos. A continuación indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando los mismos pasos en sentido contrario.

Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.

9.3. Aros musicales.

El juego consiste en no salirse del aro e intentar que el mayor número de participantes se introduzcan dentro de un mismo aro.

Para comenzar a jugar los participantes se agruparán por parejas, colocándose cada una de ellas dentro de un aro de psicomotricidad.

Cada miembro del grupo sujeta una parte del aro y, mientras suena la música, baila por la habitación manteniéndose dentro del aro. Cada vez que la música deje de oírse, los jugadores de dos aros diferentes formarán equipo, colocándose juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro funcionan como uno solo).

El juego continúa hasta que la mayor número posible de participantes estén dentro del único aro es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino por el dominio del propio cuerpo.

Variantes : Mantener los aros quietos en el suelo: Los participantes bailan alrededor de ellos, saltando dentro cuando la música para. Antes de que la música comience a sonar se eliminará un aro y todos los jugadores colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos esté dentro del aro o aros que permanezcan.

Se puede jugar también con sillas: Se comienza con tantas sillas como personas. Las sillas estarán dispuestas en círculo y la gente correrá alrededor. A cada silencio musical se irán retirando sillas, intentando lograr acabar todo el grupo sentado en una sola silla.

9.4. El dragón

El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán coger las colas de los otros dragones, cosa que éstas deberán evitar.

Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas. La primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo.

El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

9.5. Palomitas pegadizas

Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz, se encuentran dentro de una sartén, saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas.

9.6. ¿Qué es?.

Se divide en dos equipos a los participantes. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. Los monitores colocarán alrededor del fuego (o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a tener que ser identificados por ambos equipos.

El juego comienza, de forma alternativa, cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego. ¡Prepárate el disfraz e intenta camuflarte en la noche!.

El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor.

9.7. El inquilino.

Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan la pared derecha e izquierda respectivamente. El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos.

Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

9.8. Las tijeras mágicas.

Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director. El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas.

La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas.

Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.

9.9. Las culebras.

Se dividen los jugadores en equipos. Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra.

Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.

9.10. Vestir al espantapájaros.

Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste.

En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mismas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.

9.11. La rosa de los vientos.

Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula. Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S. S. E."

Los nombrados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrán perdido el juego.

9.12. Bailes por parejas.

Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. Un participante está en el centro, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando la música cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya.

La persona que queda desparejada ahora, es la que pasa al centro.

9.13. Habla y haz lo contrario.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza.

Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

9.14. Sigue hablando

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un arbitro que decida el ganador de cada pareja.

9.15. El regate de la serpiente.

Cinco o seis chavales se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto. Cada uno de los chavales que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.

El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que esta colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil.

Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente.

9.16. Gira a la tortuga.

Se empareja a los participantes por tamaño. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro tiene que tratar de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El que está en el suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

9.17. La granja.

Se reparte a los participantes una tarjeta con el nombre de un animal. A continuación dejan la tarjeta e imitan al animal libremente. A continuación cogen una con un tipo de acción. Por ejemplo: tienes sueño, estás enamorado, buscas un amigo, tienes sueño, tienes hambre, ...

Por último el animador dice "granja a dormir" y todos en función de su animal tienen que hacer como si se pusieran a dormir.

9.18 JA-JA-JA.

Una persona se tumba sobre el suelo. La siguiente coloca su cabeza sobre el estómago de la primera, y así las demás. Una vez colocados todos la primera dice: "¡JA!" ,la segunda dice dice: "¡JA,JA!", la tercera dice: dice: "¡JA, JA,JA!" y así sucesivamente aumentando el número de "jas" hasta el último.

También se puede hacer en orden inverso la primera dice tantos "jas" como participantes y se va disminuyendo uno cada vez.

9.19. ¿Me quieres dulzura?.

Se sientan los participantes en círculo, la persona que comienza el juego dice a la de su derecha: “**¿Me quieres dulzura?**”, a lo que esta responde: “**Si, te quiero, pero ahora no puedo reírme**”. A continuación la primera intentará hacer reír a la segunda.

Se continúa de la misma forma alrededor del círculo hasta que la primera persona sea preguntada.

9.20. Lindo gatito.

Se sientan los participantes en círculo, excepto uno que estará en el centro se dirigirá a un participante imitando un gato y tendrá que hacerle reír, si no lo consigue buscará otro, si lo consigue el otro pasa a ser gato.

10. JUEGOS NOCTURNOS.

10.1. La línea de Maginot.

Terreno con materiales o árboles.

Materiales: • Linternas, una por “guardia”, dos lumogases.

Se demarca una línea de ± 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas. En el terreno del juego andarán los “guardias” con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc, además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).

Los participantes o “reos” se localizan a ± 100 metros de la línea.

El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc) y los “reos” tratan de pasar por la línea de Maginot sin ser descubierto por los “guardias” que rondan por el terreno. Los “reos” mueren cuando son nombrados por algún guardia.

10.2. El tesoro.

Terreno con materiales o árboles.

Materiales: • Linternas, una por “guardia”, lámpara, pito.

Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y pito) sin ser descubierto por los guardianes de el, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre.

Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

10.3. El reo loco.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Materiales: • Una linterna por participante.

Puede ambientarse con una leyenda, con un “reo” que escapó, con un animal suelto, etc.

Un animal “herido” anda suelto por el lugar y es necesario cazarlo. Para esto los “cazadores” saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar.

Es útil que de vez en cuando otro responsable realice un grito igual que el animal, para que distraiga a los “cazadores”.

10.4. Lobos y cazadores.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Materiales: • Una linterna por cada 2 participantes, lámparas para delimitar el terreno.

Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos.

Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos. Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.

10.5. Tregua en el río.

Especial para lobatos.

Material: • 4 lumogases .

Realización:

Se trazan dos líneas paralelas, separadas una de otra por 2 metros, (los Viejos Lobos o Consejeros) se colocan al centro de la corriente; (los Lobatos o Gacelas) se colocan a las riberas, simulando ser animales, pudiendo éstos gritar como el animal asignado o en su caso actuar como tal; otro (Viejo Lobo o Consejero) deberá colocarse en un extremo del río con la lámpara que simulará ser el Sol.

El juego comienza cuando un (Viejo Lobo o Consejero) dice: "Las fuentes están vacías, y el cauce se ha secado y nosotros, Tu y Yo, seamos compañeros hasta que aquella nube deje caer el agua que rompa esa tregua"

Los Lobatos o Gacelas pueden simular beber agua con seguridad mientras el sol brille, pero tan pronto como las nubes lo cubran (se apagan las lámparas) la lluvia viene y la tregua se acaba, entonces los Lobatos o Gacelas salen corriendo a sus rincones asignados, antes de que un Viejo Lobo o Consejero lo capture, si alguien es capturado(a) en el momento de que la lámpara se enciende, este puede gritar "TREGUA" y se le deja en libertad enseguida.

10.6. Pito loco.

Un responsable con varias cintas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de las cintas de manos del responsable, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito.

El responsable puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de cintas.

10.7. Las cuatro colinas.

Material: • cada uno de los defensores deben llevar una linterna, y debe haber dos o tres lumigas dentro del perímetro.

Escoger un terreno muy accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumogases, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores, que han recorrido 1 terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores.

- Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores
- Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de sus participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar.

Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún problemilla.

10.8. El prisionero.

Un prisionero es atado a un árbol del bosque por sus guardianes por varias cuerdas. Atado el prisionero, los guardianes se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. Pasados unos minutos se deja salir de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse e ir desatando las cuerdas una por una. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste volverá a su escondite.

El número de veces que puede encender la linterna, es limitado. El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

10.9. Acecho mutuo.

Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (05-1km de radio). 10-15' mas tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego...

El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto, pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.

10.10. Animales carnívoros y herbívoros.

Se divide a los participantes en dos bandos uno serán los herbívoros (cebras, gacelas,...) y otros los carnívoros (hienas, leones,...) y un cocodrilo que puede atacar a ambos grupos. Los jugadores se colocaran la pañoleta atrás.

Habrán tres zonas de juego representada por un lumogas y limitadas por un círculo, en las cuales habrá hierva y agua representados por papeles, cada una de estas zonas representará un país Africano (Burundi, Zimwabue, Lesoto, ...) Los animales harán sus sonidos característicos.

Cada animal herbívoro llevará tres vidas. El director del juego mandará por especies a ir a los pises a por agua y hierva y a los animales carnívoros a por un herbívoro y el cocodrilo se esconde para coger a cualquier animal.

Cuando un animal carnívoro encuentra a un herbívoro y le quita la pañoleta le dará una vida que llevará al director del juego, y el herbívoro volverá a que el director le dé un nuevo destino; si ocurre el caso contrario el herbívoro seguirá su camino y el carnívoro volverá para que el director le mande por otro animal.

Si el cocodrilo caza a un animal está herido y debe volver a donde está el director para curarse y que al cabo de un rato le de un nuevo destino.

10.11. El invisible.

Uno de los participantes será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales.

Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas: Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego.

Habrán otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños,

10.12. El oso.

Varios de los participantes con trozos de papel (tantos como equipos) con la palabra OSO deben de esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los demás participantes por equipos y guiados por el sonido del silbato deben tratar de encontrar a los osos.

Cuando encuentran a uno le piden un papel y siguen buscando. Los osos pueden cambiar de sitio. Gana el equipo que más osos consiga.

10.13. El lince.

Pedacitos de papel blanco son esparcidos en diferentes lugares del bosque. Durante el día los jugadores van a ver los emplazamientos de esas marcas. Por la noche se reúnen en un lugar desde donde se les da la salida: el jugador que consiga llevar el mayor número de marcas, es el que gana la partida.

11. GRANDES JUEGOS.

11.1. El árbol mágico.

Entre 15 y 60, a partir de 12 años.

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.

11.2. La destrucción del teléfono.

Entre 15 y 50, partir de los 13 años.

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

11.3. La patrulla fugitiva.

Varios equipos. Edad: A partir de 14 años.

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 acampado 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.

11.4. La marcha vigilada.

Mínimo de 30, a partir de los 14 años.

"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.

11.5. El secreto de los Incas.

Mínimo de 30, a partir de los 14 años.

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 pasará de nuevo a ser colocado dentro del círculo, en el cual, además, no pueden entrar los "arqueólogos")

11.6. El bombardeo.

Mínimo de 30, a partir de 8 años.

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.

11.7. El zorro.

Cuanto más mejor, de todas las edades.

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".

11.8. El asalto a los tanques.

Ilimitado, a partir de 12 años.

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 arrebatat.

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.

11.9. Las minas del rey Salomón.

50, número ideal, a partir de los 14 años.

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.

11.10. El ataque a la vía férrea.

Ilimitado, a partir de 8 años de edad.

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

11.11. Los tesoros abandonados.

Mínimo de 30, a partir de los 11 años.

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 porqué 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.

11.12. La búsqueda de "Malapinta".

Entre 10 y 60, a partir de los 14 años.

"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.

11.13. Kim espía.

Cantos más mejor, de cualquier edad.

La mitad de los jugadores son espías. La otra mitad, los contra espías.

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 contra espía 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 contra espías 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 contra espías 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 contra espías, deberán estar atentos. Si descubren a un espía, le pedirán su libreta disimuladamente, y el espía habrá de entregársela. El contra espía tachará con su lápiz rojo las anotaciones hechas por éste espía y le devolverá su libreta.

El contra espía 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 contra espía, salvo el caso explicado. Nadie hablará de éste tema con otro jugador. Ningún contra espía pasará información a otro contra espía, 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 contra espías.

11.14. Los infiltrados.

Ilimitado, desde los 8 años.

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.

11.15. Los saboteadores.

A partir de 20, de todas las edades.

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.

11.16. El rincón donde vivimos

Objetivos:

- Ser conscientes de que la actividad humana es causante de algunos problemas de degradación ecológica en nuestro entorno.
- Aprender a respetar y amar la naturaleza.

Metodología:

Utilizaremos una "sesión del tribunal" que es una técnica tomada del mundo de la justicia. El grupo escenifica un problema en forma de juicio. De esta forma, provocaremos la participación de todos en el estudio y profundización del tema.

1. Preparación

1.1 Tema: "Se acusa al hombre de enfermar la Tierra": ¿Enfermamos la Tierra?

Se les da a conocer el tema que vamos a llevar a juicio. Los chavales podrán disponer de un dossier de apoyo que les ilustren sobre el tema en el cuadernillo. Se les dará un tiempo para que reflexionen y lo hablen entre ellos (10')

1.2 Puesta en escena (optativa)

Se dispone la sala como si se tratara de la sala de un tribunal:

- Delante una mesa para el presidente
- A su lado, sillas para el jurado
- En frente, una mesa pequeña para los testigos a modo de estrado
- A un lado, una mesa y sillas para los abogados defensores
- Frente a ellos, al otro lado, una mesa y sillas para los fiscales
- Al fondo, el público, es decir, el resto del grupo

1.3 Personajes (orientativo)

- 1 Presidente (o juez)
- Unos 5 miembros del jurado
- 1 o varios abogados defensores
- 1 o varios fiscales
- Varios testigos de la defensa
- Varios testigos de la acusación

Es recomendable que los abogados defensores y los fiscales sean elegidos entre aquellos que tengan facilidad de palabra y habilidad para representar su papel.

2. Desarrollo de la sesión

1. A la entrada del tribunal (juez y jurado), se levantan todos

2. El juez introduce el proceso, resumiendo el tema, su actualidad, su importancia, su complicación, etc. Debe dejar claro desde el principio lo difícil que es dar una solución al problema que se plantea.

3. El fiscal lee el acta de acusación.

“Poder respirar un aire puro y limpio, beber un agua que no esté contaminada, descansar en un campo donde no haya basuras y olores extraños, poder contemplar la naturaleza sin sobresaltos e inseguridades, poder ..., en fin, vivir como seres humanos, parece que se va alejando cada vez más de las metas de nuestra “civilización”. Alcanzamos cada vez niveles mas altos de consumismo, sin darnos cuenta que con cada acto de consumo generamos basura y que la calidad de ésta desemboca en problemas medio ambientales.

En nombre del bienestar contaminamos la tierra, aire y agua. La naturaleza no puede reciclar a la velocidad que nosotros contaminamos. La tierra enferma por momentos y no nos damos cuenta que nuestro futuro está ligado al de ésta.

Se acusa al hombre de no cuidar, amar y respetar el rincón donde vive, poniendo en peligro su vida, y la del resto de seres vivos que le rodean”.

Deberá utilizar argumentos contundentes para defender al hombre. Sugerencias: No lo hace a caso hecho; es por el bien de todos; la comodidad y el bienestar; ventajas y beneficios de las fábricas, utensilios, etc.; posibilidades del reciclado.

4. Interrupción (10’) para que todos puedan profundizar en el alegato que ha presentado, el fiscal y sus razones. El público se separa en varios grupo, con el fiscal y con el defensor.

5. Se oye a los testigos. Juran decir la verdad con la fórmula clásica del ritual judicial. Responder a las preguntas del fiscal y del defensor y, en su caso, del juez.

6. Cuando se ha terminado la vista de todos los testigos, a favor o en contra (un nº de 3 o 4 por bando) las 2 partes presentan sus conclusiones: 1º el fiscal y luego la defensa.

7. El jurado se retira a deliberar (5’) y después pronuncia su veredicto culpable o inocente

8. El juez formula la sentencia

Observaciones:

- El humor que supone la representación no debe destruir la seriedad que encierra el debate del tema y su profundización.
- Debe vigilarse para que la crítica sea seria. Es necesario que todos se esfuercen por hacer un juicio a fondo sobre el tema

Notas de Apoyo:

DEFENSA: Deberá defender al hombre y su conducta, de forma convincente. Sugerencias:

- Ventajas y beneficios de las fábricas, utensilios, etc.
- Comodidad y bienestar
- El tiempo que se ahorra y las posibilidades de hacer otras cosas (por ejemplo el coche frente a la bici)
- No somos tan malos reciclando

ACUSACIÓN: Deberá argumentar sus acusaciones. Hacer hincapié en casos prácticos. Material para el cuadernillo.

TESTIGOS: El grupo decidirá cómo utilizarlos. Sugerencias: Pueden ser personas de verdad (empresarios, ecologistas, etc.) o bien objetos y plantas animados (coches, árboles, etc.)

JURADO: Debe procurar ser objetivo y no dejarse influenciar por su pensamiento, sino que deberá decidir en función de lo que escuchen y vean en la sesión.

JUEZ: Centrará el tema a debate. Actuará de moderador. Pondrá fin a la sesión.

PÚBLICO: Tomará partido por uno u otro bando, animando o desanimando (de forma moderada) a los que prefieran.

11.17. Vida de Baden Powel**Objetivos:**

- Dar a conocer la vida y pensamiento del fundador del escultismo
- Desarrollar actitudes de cooperación dentro del grupo

Desarrollo de la actividad:

Por equipos: 15 minutos

Gran grupo: 10 minutos Ambos se pueden ampliar

Tiempo aproximado: 30 minutos

Material: • Textos a ordenar, tantos como patrullas, bolígrafos.

Orientaciones metodológicas

1. Presentación de la actividad: El animador presenta brevemente qué se pretende con ésta actividad, explicando los objetivos del mismo.

2. Trabajo por equipos: Se divide el grupo por equipos. Se le entrega a cada patrulla el documento a ordenar.

3. Puesta en común. Gran grupo: Cada equipo presenta y lee el documento que ha conseguido ordenar. Al final de la vuelta se les dice el orden de las frases que no han colocado y se les comunican las fechas para que las apunten en su cuadernillo.

- Robert Stepheson Smyth Powell “Sto.” Nace en Londres el 22 de Febrero de 1.857.
- Huérfano de padre a los 3 años

- Stephe emprende la reforma del mundo y redacta “Leyes para mí cuando sea mayor”: “ ... hay que rezar a Dios siempre que se pueda pero no se puede ser bueno sólo rezando, sino que se debe intentar con mucho empeño ser bueno”.
- Fue nombrado subteniente del 13º de Húsares, estacionado en Lucknow, en la India.
- Se introduce en las artes escénicas de la dramatización y la imitación
- Cae enfermo y vuelve a Inglaterra como oficial del ejército
- <1884>
- Vuelve a la India y cuatro años mas tarde el regimiento será enviado a Natal (África del Sur)
- Ste. Ya es capitán y deja de lado las altas jerarquías del Ejército instruyendo a los suyos, en levantar planos y seguir huellas.
- “Los hombres deben ser entrenados para fijarse en todo aquellos que escape a los ojos de un individuo normal” (Baden-Powell)
- Siente pasión por la exploración, el disfraz y la observación
- Baden-Powell es nombrado oficial de información para todo el mediterráneo. En dos años visita Turquía, Albania, Bosnia Herzegovina, Túnez y Argelia
- <1896>
- Por sus servicios en la tierra de Matabeles, (África del Sur), a la edad de 40 años, fue ascendido a coronel. En éste tiempo fue declarado el mejor explorador del Ejército Británico, al tiempo que sufrió un consejo de guerra del que salió libre de acusación. Una fotografía de la época, lo muestra con una pañoleta en ésta campaña, que luego incorporó al atuendo de sus exploradores.
- <1897>
- Siendo coronel, de nuevo en la India, creó el cuerpo de exploradores y consiguió que pudiesen llevar una flor de lis cosida sobre su manga, para distinguirse
- <1899>
- Mafeking (África del Sur) es una pequeña ciudad que fue sitiada con Ste encerrado en su interior y que le ofreció la ocasión de poner en práctica, sus cualidades de jefe, explorador y actor.
- <1900>
- Nombrado general a los 43 años
- <1903>
- Con la edad de 46 años, es nombrado Inspector general de Caballería
- <1907>
- Acaban sus funciones como inspector
- <1910>
- Dimite del ejército después de ser nombrado caballero comendador de la Orden Victoria.
- <1907>
- Isla de Browsea-Julio. “Junté a veinte chicos de distinta educación y posición, ... quería ver que qué medida mi idea interesaría a las diferentes clases de chicos, (...), enseñamos a los muchachos Camping, cocina, observación, deducción, trabajos de pionerismo con madera, socorrismo, salud, higiene y todo ese tipo de destrezas”.
- To Scout => Explorar. Ahora pasaba a designar un modo de ser, un modo de educar con más características diseñadas por Baden-Powell: Nace el Escultismo
- <1902>
- “Es necesario que cada uno en su vida sea tan feliz como pueda porque si uno es feliz, tendrá el poder de hacer felices a todos los que le rodean.
- <1910>
- Foto de la primera niña scout en el Cristal Palace. Empezaron las Girls Scouts
- <1911>
- Se funda en Vitoria la primera unidad de Exploradores de España
- <1912>
- B. P. Se casa a los 55 años con Miss Olave Soanes de 23 años
- <1913>
- Creación de la rama Lobatos
- <1919>
- Funda Gilwell Park: escuela para la formación de Jefes, establecida a modo de campamento permanente.
- <1917>
- Organización de las “Girl Scouts”
- <1920>
- Primera reunión mundial de scouts (Jamboree) en Londres
- <1929>
- Tercer Jamboree en Liverpool, a la que asisten 50.000 scouts de 42 países. Baden Powell visita Cádiz, Palma de Mallorca y Tenerife. Tiene 72 años.

<1937>

· B. P. recibe el premio Wateler por la Paz

<1938>

· Se retira de la vida pública a los 81 años

<1941>

· Muere en Nyeri (Kenya) el 8 de Enero. Tiene 84 años.

11.18. Los hechiceros de Theis.

Se dividen a los participantes en tres equipos diferentes:

- Los TUAK, hechiceros, hacen pruebas.
- Los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas.
- Los AVENTIS, tienen que realizarlas.

Motivación: Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarle la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los de THEIS, devolver la cordura de los Hechiceros de la tribu superando pruebas.

Preparación: el juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos. Los TUAK irán preparando las pruebas, estableciendo un tiempo para su realización y preverán el material. Después se reunirán con los Consejeros para explicarles como se superan las pruebas.

Reglas:

- El juego concluye cuando los AVENTIS superen todas la pruebas tal y como están establecidas.
- Cada vez que se supere una prueba se darán una serie de puntos.
- Las pistas sólo pueden ser dadas por los Consejeros.
- Si se pide ayuda a los Consejeros se puntuará menos.
- La realización de cada prueba debe durar menos de 15 minutos.
- Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que puedan proporcionar los consejeros.
- Gana quien más puntos consiga.

11.19. La gaceta.

Objetivo: Realizar una gaceta entre los equipos.

Motivación: Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran en un dilema, el director ha desaparecido, se sospecha que está en Las Islas Bahamas, pero la gaceta ha de salir a la hora prevista.

Reglas:

- Cada equipo debe pasar por cuatro lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta.
- En cada puesto disponen de 10 minutos para la realización de la prueba, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente.
- Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto.

Puestos:

- Es preferible que cada puesto esté en una sala o lugar diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puesto de acceso a la sala.
- Es conveniente un árbitro por cada puesto.

Puesto1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.

Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del equipo debe de leer una parte de un texto distorsionando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe de adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de equipos realizan el mismo proceso simultáneamente.

Puesto3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre el papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo se enrolla el papel sujetándolo con clips y sellarlo de modo el siguiente equipo no puede ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta el ultimo inventa el final.

Puesto 4: anuncios divertidos. Cada equipo debe hacer el mayor número de anuncios posibles y elegir uno que representará una vez pasadas las pruebas.

Una vez realizadas las pruebas, cada equipo:

- Narra su parte del culebrón que realizaron.
- Escenifican sus noticias, simulando un programa de televisión e intercalan anuncios.
- Se verifica si los equipos pares han conseguido descifrar las voces.

11.20. El secuestro(Juego de ciudad).

Objetivo: Se trata de descubrir un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.

Motivación: Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce Las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una antigua tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable:

Reglas:

- Los equipos se distinguen por colores y solo pueden coger la pista de su color.
- El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico.
- Hay sobres sellados que solo deben de ser abiertos en casos de grandes dificultades. Si un grupo recurre a un sobre sellado deberá de pagar una prenda y al final de juego la recuperará con una prueba.
- Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos durante un tiempo determinado para cada prueba

Mensajes y pruebas:

1. Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es un parque conocido de la ciudad.
2. Una vez en el parque un responsable pregunta al equipo los nombres de especies de plantas que deben de reconocer para conseguir la siguiente pista.
3. El mensaje les envía a la estación de tren o autobús y encontrar un nuevo contacto que les entregará una cámara de fotografía y un sobre cerrado que deberán de abrir una vez finalizada la prueba.
4. Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad, la cámara la entregarán al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías abrirán el sobre y los manda a una dirección. Pero antes deben de comprar una determinada revista.
5. El siguiente contacto les da un mensaje para descifrar de la siguiente forma:
Página 6 línea 3 palabra 2
Página 4 línea 2 palabra 1
.....
6. Cuando descifren el mensaje les llevará a un lugar que es donde está el botánico, para liberarlo deben de luchar contra los guardias con los dados. Si le vencen liberan al botánico si no les vencen deberán de ir a un lugar y conseguir una arma secreta para volver a enfrentarse.
7. El juego acaba cuando todos los equipos han liberado al botánico.

11.21. La pócima de los Gnomos.

Objetivos: Conseguir los ingredientes de una fórmula mágica(limonada) que deben beber los Gnomos para vencer a los Trols.

Motivación: Los Trols han entrado en el bosque secreto y están destruyéndolo los Gnomos deben de conseguir la fórmula para derrotarlos.

Desarrollo:

- Se forman equipos entre los participantes a cada equipo se le da una botella donde deben de recoger la pócima.
- En los puestos se darán los ingredientes de la fórmula una cantidad según se haya hecho la prueba.
- Los ingredientes son agua, azúcar, limón y hierva buena.

11.22. Montemos un rancho.

Se divide a los participantes en grupos. Cada uno de estos grupos pasará a desempeñar el papel de una familia de colonos que llega a una zona virgen y debe asentarse en ella partiendo de 0.

Para empezar debemos de tener en cuenta que la labor de los responsables es reproducir al más puro estilo “wenster” un pequeño pueblo en el que los nuevos colonos puedan intentar conseguir todo aquello que necesiten para poder establecerse. Las cosas necesarias son:

- **Ayuntamiento**, es el punto fundamental del juego, debe aclarar la dudas, solucionar los conflictos y organizar todo. Es donde comienza el juego. En él se conceden las propiedades y recoge impuestos.
- **Salón**, en el se podrá:
 - Jugar al Black Jack para obtener dinero.
 - Trabajar como bailarina.
 - Trabajar como camarero.
 - Intentar realizar cualquier apuesta imaginable.
 - Un buen duelo de globos de agua rompe la monotonía.
- **Oficina del Sheriff**, el sheriff debe velar por el mantenimiento de la paz y el orden en la ciudad, las apuestas están prohibidas, las peleas, los disparos,... Y como no defender los intereses del malvado William Zorton, al fin y al cabo le paga más que nadie, pero cualquier soborno puede ser bien aceptado.
- **La banda de William Zorton**, y que mejor trabajo que molestar a los colonos. Acabar con sus ranchos, comprar los almacenes y subir el precio, hacer trampas en el Black Jack, fomentar peleas para que los colonos acaben en la cárcel. Nunca dejes tu rancho desprotegido.
- **Almacenes**, en el se podrá comprar lo necesario para montar el rancho en condiciones:
 - Vallas y cercas para sus tierras.
 - Abonos.
 - Comida para los animales.
 - Bastones para sellar las reses.
 - Materiales para construir las instalaciones.
 - Armas
-
- **Establos**, es donde se pueden comprar los animales.
- **Veterinario**, da los permisos para que se pueda tener animales en el rancho, ante la peste equina es el único que sabría que hacer. También es el médico del pueblo para los duelos y como no el enterrador del pueblo, para las heridas muy graves.
- **Barbería**, puede hacer falta un aprendiz que trabaje por un puñado de dólares.
- **Escuela**, cualquier desesperado podrá ponerse a enseñar danzas y otro tipo de conocimientos a los niños.
- **Ferrocarril**, y como no trabajar para el estado colocando las inestimables vías férreas. El estado pagará cuando le apetece.

- **Posada**, el ella se podrá hacer de servicio de habitaciones por las tienda, aseos, cocina,... más conocido como Patrulla de servicio.

Cada grupo comenzará con un dinero determinado y a partir de este ya podrán hacer negocios hasta conseguir tener el mejor rancho de este lado del Missipi.

12. DINAMICAS

12.1 Dinámica de conocimiento I.

Objetivos:

- Lograr un mayor conocimiento entre los miembros del grupo.
- Medir el grado de conocimiento que poseen los unos sobre los otros, es decir saber si se conocen.

Material Necesario: • Una cartulina o papel continuo

Preparación:

1. Dibujar sobre la cartulina o el papel continuo un mapamundi (o similar) y unir aleatoriamente, y no todas las regiones, mediante una línea aquellas que estén separadas por mar (como en el Risk).
2. Dividir las regiones terrestres en tantas como participantes.
3. Asignar un nombre a cada territorio usando los nombres de los participantes.
4. Dividir a los participantes en 2 o más grupos.

Descripción:

1. Uno de los equipos (es indiferente), comienza atacando desde uno de sus territorios a otro territorio de otro grupo (al estilo Risk). Por ejemplo:
-Alfonso (Equipo 1) ataca a Carlos (Equipo2).
2. Siguiendo con el ejemplo, el Equipo 2 piensa una pregunta relacionada con Carlos (gustos, personalidad, ...) y se la hace al otro equipo.
3. El Equipo 1 contesta, si lo hace correctamente Carlos pasaría a formar parte del Equipo 1, si no Alfonso pasaría a formar parte del Equipo 2.
4. Así continuaría con el equipo de la derecha hasta que uno de los equipos forme el grupo entero o posea a más del 50% (en el caso de jugar mucha gente y haciendo más de 2 equipos).

12.2. Dinámica de Discusión.

Objetivos:

- Crear opiniones y comportamientos en una discusión no presentes (o si) en la unidad.
- Visión de tu personalidad a través de los demás (en algunos casos).
- Discutir temas con una visión diferente.

Preparación:

- El Kraal, el grupo de responsables, o el animador debe preparar tantos folios como personas que van a participar, cada uno de ellos con una serie de características o comportamientos a ciertos estímulos.

Descripción:

1. Se reúne al grupo, o unidad, y se les entrega un folio aleatoriamente.
2. Se les propone hablar sobre un tema (cabe cualquier cualquier tema, promesa, alcohol, drogas, ...).
3. Se habla sobre el tema pero cada uno interpretando el papel que se describe en el folio.

Observaciones:

- Hay que procurar que no se repitan características, hace que haya mas diversidad de opiniones.
- Es conveniente que haya características que estén presentes en el grupo en la vida real.
- En un futuro se podrá encontrar una lista de características y ejemplos. Si las necesitas ya por favor contacte con el creador de la pagina.

12.3. Que espero del campamento

Es una dinámica cuyo objetivo es que los chicos reflexionen sobre lo que esperan del campamento.

Se les introduce la dinámica y se les entrega una hoja donde rellenarán lo que esperan o desean para el campamento a nivel individual y de grupo. También anotarán sus temores. Esta hoja, se introducirá en un sobre que guardaremos hasta el último día de campamento, donde será revisada.

12. 4. Opiniones en el campamento

Hay 2 cartulinas cada una con un Campamento dibujado. Uno Bien montado y otro mal montado. Escribir en el bueno lo mejor del día y en el malo lo peor

12.5. Relajación

Nos tumbaremos sobre el aislante en una zona tranquila. Con los ojos cerrados, empezaremos a tomar conciencia sobre los músculos que forman nuestro cuerpo recorriéndolos, poco a poco y sin moverlos, desde los pies a la cabeza. Después, relajaremos el cuerpo imaginando como un ejército de hormigas, va pasando por cada uno de nuestros músculos.

12.6. Soy un animal

Objetivo: identificar las características que conocemos de nosotros y contrastarlas con las identificadas por los demás.

Desarrollo: Cada uno piensa un animal con el que identifique. También debe pensar en el animal que identifica a la persona de la derecha. El de la izquierda, dice qué animal ha pensado para el individuo explicando porqué ha pensado ese animal, estando abierto a la intervención de cualquiera del grupo. Después de las intervenciones, el individuo, comenta el animal con el que se siente identificado.

12.7. Mirarse a los ojos

Objetivo: es una dinámica de comunicación, cercanía y nuevos descubrimientos.

Descripción:

1. Se les pide que se junten por parejas; si no son amigos, mejor. Y si son chico-chica, excelente. Se colocan sentados el uno frente al otro.
2. Cuando ya se ha hecho silencio, se explica la dinámica.
 - Se trata de transmitir un mensaje a través de los ojos. Un mensaje de amistad, indiferencia, odio, amor, alegría, etc. Lo que cada uno quiera transmitir a su pareja. No se puede hablar ni expresarse a través de otros gestos.
 - Se ponen de acuerdo para ver quién comienza a transmitir. El animador anuncia que disponen de 5 minutos. Al cabo de ellos, se cambian los papeles y el receptor hace de transmisor.
 - Se realiza el juego con música de fondo.
3. Después, diálogo de cada pareja: lo que cada uno ha captado; lo que ha intentado transmitir, cómo se han encontrado, dificultades, etc.
4. Puesta en común y conclusiones:
 - Los que han captado bien el mensaje del compañero
 - Los que se han sentido mal, a disgusto. Por qué
 - Los que más les ha ayudado a empatizar
 - Conclusiones: La importancia de la comunicación, el valor de la mirada y el gesto, desarrollar otros canales que no sean la palabra

12.8. Dinámicas de relación personal.

Objetivos: - Crear un clima de confianza y comunicación interpersonal en el grupo.
- Descubrir los aspectos positivos que existen en los demás.

Desarrollo de la actividad : Grupos pequeños

Tiempo aproximado : 45 minutos

Material: • Una hoja de papel para cada uno y lo necesario para escribir.

Orientaciones metodológicas:

1.- Dividimos el grupo por patrullas

2.- El ejercicio consisten en que cada uno debe escoger para cada uno de sus compañeros de patrulla un **SÍMBOLO QUE REPRESENTA SU MANERA DE SER**, indicando el motivo por el que lo representa así.

Por ejemplo:

- Una estrella, porque suelen acompañar en los momentos difíciles, como las estrellas en la noche.
- Una rosa, porque eres simpático

Pasos del ejercicio:

1.- Durante unos minutos, están todos en silencio, mientras cada uno escoge los símbolos que mejor representan a cada uno de sus compañeros.

2.- Puesta en común:

a) Se procede por orden. Todos van diciendo el símbolo que han representado a uno de los del grupo.

El interesado toma nota y hace su propia constelación de símbolos, con las notas que ha tomado

b) Luego se procede del mismo modo con cada uno de los demás miembros del grupo.

c) Cuando todos han terminado, se tiene un intercambio sobre lo que a cada uno le han dicho y cómo se ve él: Si está de acuerdo, si está en desacuerdo; si le han dicho cosas que nunca había pensado, etc.

A tener en cuenta :

1.- Este ejercicio, puede ser especialmente útil en ambiente de convivencias, donde el clima de relación interpersonal, puede ser más intenso.

En éste caso, y si el grupo no es muy numeroso, puede introducirse como variante, el hacer en gran grupo el punto c) de la puesta en común.

2.- Es muy importante que todos los símbolos se refieran exclusivamente a cualidades positivas de los demás. Y que sean cualidades reales, o que uno piensa que son reales.

El objetivo, es que todos intenten descubrir lo positivo de los demás y valorarlo; y, al mismo tiempo, que cada uno de los miembros del grupo, se sienta valorado y que éstas comunicaciones positivas le refuercen la imagen positiva de sí mismo.

3.- El tutor o animador del grupo, deberá cuidar de modo especial lo dicho en el punto 2. Así mismo, es muy importante que el tutor cuide de

que el ejercicio se desarrolle en un ambiente de seriedad y sinceridad.

12.9. Tío y sobrino

Objetivo: Conocerse y comunicarse más. Darse cuenta de la infinidad de detalles que nos pasan desapercibidos en las personas, y que, sin embargo, para ellas son importantes.

Descripción:

1. Presentación: “Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis. No le conocéis, ¿Cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?, Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconocer. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc ...”

2. Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se hace en total silencio. Puede ponerse música de fondo.

3. Se recogen todas las cartas. Y a cada uno se le da una que no sea la suya. Y se le invita a leerla como si fuera la de su sobrino.

4. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde. Pueden dársele dos oportunidades. Si no adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o lo que nos han despistado.

Notas: Para celebrar el encuentro, tío y sobrino, se dan un abrazo. Conviene advertir que disimulen la letra si ésta va a ser motivo de identificación.

13. Tres juegos para los pequeños.

13.1. Conociendo a Bagheera.

Área de desarrollo: Corporalidad

Objetivos de la actividad:

- Conocer los valores y características que están asociados con el personaje Bagheera.
- Conocer en forma básica la técnica del acecho.

Objetivos educativos a que contribuye:

Infancia Media:

- Descubre las posibilidades de movimiento que le permite su cuerpo.
- Descubre y valora la utilidad de sus sentidos.

Infancia Tardía:

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad.
- Maneja sus sentidos como medio para relacionarse con el mundo exterior.

Materiales

- Ropa o cosas extrañas para que se pongan los V. L (presas)
- Elementos para poner por el bosque: banderas, ollas, etc.
- Cinco Viejos Lobos

Descripción de la actividad:

Antes de comenzar el juego debe prepararse el ambiente en que se desarrollara. Este debe ser de preferencia un bosque frondoso, para que se parezca a la selva donde vivía Mowgli. En esta "selva" se buscara un punto que sea visible de varios lugares, que será el centro del lugar del juego, en el cual estarán 2 viejos lobos que serán las "presas", estarán parados, con ropas extrañas, pintados, haciendo gestos o con cualquier cosa que sea fácil de recordar por los niños. Además en todo el lugar alrededor de las "presas" habrá algunos "objetos raros" o inusuales colgados de los árboles (ollas, papeles, lámparas, etc.). También participaran dos viejos lobos mas que serán los "depredadores" de los lobatos (pueden ser tigres, hombres, etc.).

Para la motivación del juego alguno de los Viejos Lobos o el mismo Bagheera le contara alguna de las cacerías de mowgli y las cosas que debía saber para sobrevivir en la selva. Este relato es para explicar a groso modo los dos objetivos que tiene la actividad, destacando la importancia de estos aspectos en el pueblo de la selva, en la vida de mowgli y en la vida diaria de cada uno de ellos, asociando el acecho con la paciencia, la observación y el control sobre los sentidos.

El juego en si consta de lo siguiente: Los niños serán "lobos" que están buscando a sus 2 "presas" que están por la selva. Su misión será el acechar para observar como están vestidas, que hacen, etc. Al igual que los lobos verdaderos deben tener cuidado de que sus "presas" no los vean, ya que arrancarían, los niños no pueden ser vistos por las 2 presas ya que quedarían eliminados o deberían volver al lugar de partida del juego (lo que el dirigente crea mas conveniente).

También, como buenos cazadores, deben observar cualquier "objeto raro" que encuentren en su camino y lo más peligroso, deben cuidarse de 2 "depredadores" que gustan de cazar lobos y que están rondando por el lugar ya que de ser pillados por ellos morirían. El juego puede hacerse en forma individual o por equipos, por lo que se les puede preguntar en forma individual lo que observaron o hacer que cada equipo anote sus observaciones.

13.2. Los dioses griegos y las olimpiadas.

Área de desarrollo: Sociabilidad

Motivación :

Los Dioses Griegos:

El titán Cronos, que era amo supremo de todo, se comía a sus hijos temerosos de que se levantaran contra él. Sólo Zeus, uno de sus hijos se salva y luego de llegar a la edad viril domina a su padre y lo obliga a vomitar a sus hijos, vence a los demás titanes y a los cíclopes, a los gigantes que salieron del fondo de la tierra y a Tifón que era la reencarnación de los elementos destructivos del planeta. Después de esto instituye el reino de los dioses. Zeus fue la divinidad principal de los griegos, el amo supremo de los dioses y de los hombres. Vive junto a los demás dioses en lo alto del Olimpo y allí rige todo el mundo. En el Olimpo viven otros dioses por ejemplo: el dios del mar Poseidon, el dios de los infiernos Hades, el dios de la guerra Ares, la diosa de la sabiduría Atenea, el dios de la perfección física Apolo, la diosa del amor Afrodita, el dios de la codicia y de los ladrones Hermes, la diosa de las cacerías y bosques Artemisa y el dios del juego y apuestas Hefesto.

Las olimpiadas:

Según la leyenda los Juegos Olímpicos fueron establecidos por Zeus. Los griegos contaban los años con las olimpiadas, o sea por períodos de cuatro de nuestros años.

En Grecia se proclamaba una tregua sagrada de un mes, sin guerras ni nada parecido, para poder realizar los juegos en Olimpia, junto al gran templo que allí había para Zeus. Entre las competencias habían pruebas atléticas, el pentatlón y carreras de caballos y carros. En los juegos no se competía por dinero si no que por honor ya que el campeón era honrado como el ideal del desarrollo de las fuerzas físicas y espirituales además de su belleza y excelencia.

Descripción de la actividad:

Primero se debe separar la unidad en grupos, según el número de niños, más o menos 8 por grupo. Ojalá el viejo lobo pudiese anotar los ganadores de las pruebas para entregar el trofeo final. Cada una de las pruebas de las olimpiadas exigen una agilidad especial para superarla, es importante destacar este significado y el uso que puede tener en su vida real mas que la simple entretención, destacando siempre la lealtad, orden y el honor, que era el fin ultimo por el que se competía en Grecia.

Pruebas de la olimpiada:

Carrera de relevos

Es igual que las carreras de 4*100 mts pero en lugar de llevar un testimonio en la mano deberán hacer rodar una bomba de agua por el piso. En caso de que la bomba se rompa deben comenzar desde el principio con otra bomba.

Lanzamiento de la jabalina

Esta prueba tiene la variación de que en lugar de una jabalina tendrán que lanzar un palito de fósforo, contra el viento.

Cien metros planos

Los cien metros se correrán de parejas (tres pies)

Levantamiento de pesas

Por falta de pesas y por el tamaño de los participantes la competencia tratará quien mantiene sus brazos levantados por mas tiempo. Primero se puede poner a los niños en círculo y hacerlos cerrar sus ojos y levantar sus brazos. Mientras transcurre la prueba el viejo lobo puede conversar con los niños sobre la fuerza y tratar de que los brazos le pesen más.

Lanzamiento del disco

A falta de disco y exceso de papel, además de que un disco parece platillo volador y los platillos voladores se parecen a los aviones, se hará el lanzamiento del avión de papel. Para esto cada niño hará su propia avión.

Lucha

Como en la Grecia, nosotros también tendremos luchas pero las armas serán sacos rellenos con ropa, amarrados a una cuerda y gana el que, golpeando con el saco logra que su contrincante salga de un círculo dibujado en el piso.

Arrastre del bulto

Es una prueba de fuerza. Primero se tiene a los lobatos formados en fila excepto uno que se encuentra al frente

con una cuerda larga en la mano. Al comenzar el lobato con la cuerda en la mano le pasa la punta al primero de la fila y regresa a su lugar con la otra punta en la mano.

Después comienza a tirar arrastrando al lobato de la fila (el que mágicamente se transforma en bulto) hasta su lugar. Cuando llega, otra vez mágicamente, se transforma en persona y corre a dejarle la punta de la cuerda a la que sigue en la fila y se repite lo mismo. Se puede dejar al mismo lobato tirando siempre solo (poco recomendable), o puede ser que el lobato que llega arrastrado se quede ayudando a tirar la cuerda.

13.3. Descubriendo a Dios en la naturaleza

Área de desarrollo: Espiritualidad

Objetivos intermedios:

- Infancia Media: Admira y disfruta la naturaleza
- Infancia Tardía: Reconoce la naturaleza como obra de Dios

Motivación :

En la motivación se puede mencionar a los niños de que este será un paseo diferente en que deberán abrir sus ojos y oídos para descubrir nuevas cosas. Puede también relatarse una historia de la vida de San Francisco de Asís lo que está muy relacionado con la naturaleza de la actividad.

Descripción de la actividad:

Se separa la manada en pequeños grupos de acuerdo a su edad (etapa de desarrollo). Cada grupo estará cargo de un viejo lobo y harán una caminata por el lugar. En el transcurso del recorrido el jefe a cargo deberá dirigir la atención de los niños a lo hermoso y atractivo del entorno en que estén y actúen, además de tratar de mostrarle la presencia de Dios. Para cumplir esta tarea se les hará preguntas a los niños en el trayecto mismo.

Preguntas:

- Nombra las cosas que viste en la caminata y que no ves en tu vida diaria.
- Qué es lo que más te llama la atención de lo que viste ?
- Qué función cumplen esas cosas?
- Qué podría hacer el hombre con esto?
- Al final de la ruta estará Hati y Akela para hacer una reflexión final sobre la relación de Dios, la naturaleza y nosotros.

13.4. Mi Familia.

Área de desarrollo: Afectividad y Sociabilidad.

Objetivos intermedios:

- Infancia Media:
 - Mantiene una relación fraterna y afectiva con sus hermanos.
 - Identifica y comprende la autoridad en su casa, en la escuela y en la unidad.
- Infancia tardía:
 - Demuestra que comunica a su familia las experiencias vividas en la unidad.
 - Respeto la autoridad de sus padres y profesores.

Motivación :

Se contara historia de Los perros jaros, para destacar la importancia de que la familia este unida frente a un problema común y actúen, destacando a la familia feliz para poder compararla con sus propias familias.

Descripción de la actividad:

Se separará a los niños según su edad (infancia media y tardía). Después de hacer la motivación se comenzará una pequeña conversación en la cuál los viejos lobos orientarán la conversación con las siguientes preguntas:

- Quiénes componen mi familia?
- Quién manda en mi casa y por qué?
- Cuáles son mis funciones en mi casa?
- Cómo puedo ayudar a que mi familia sea más feliz?
- Soy un lobato en mi casa?

Después de esta introducción se harán representaciones (sketch), formando grupos con niños de la misma infancia. Se les dará una situación que ocurre en una casa cualquiera y se les pedirá que representen lo que ellos creen que ocurriría en esta familia.

Temas:

I. Media: La mamá se enfermó, que hace la familia?

I. Tardía: Nació mi hermano, que debo hacer?

Para terminar es muy importante que, en una corta conversación final, se destaque que cada uno de ellos pertenece a una familia, quizás todas distintas pero que deben aceptar su realidad, además de fomentar la comunicación y el respeto hacia sus padres (misión de Akela).

16. Técnicas para trabajar con grupos.

16.1. Philips 66

Un Grupo numeroso de personas se divide en subgrupos de 6 personas aproximadamente, para discutir durante seis o siete minutos un tema y llegar a una conclusión. El proceso es el siguiente:

1º paso: El animador explica la técnica, formula la pregunta, da normas de cómo actuar en el subgrupo y controla el tiempo, avisando antes de que éste expire para que puedan hacer el resumen.

2º paso: Cada subgrupo elige un coordinador y un secretario; cada miembro expone su parecer, se discute brevemente y se hace una síntesis que el secretario escribe y los demás aprueban.

3º paso: En el grupo grande los secretarios leen su informe sintetizado; todo el grupo se informa y se hace la síntesis final.

De los informes de todos los subgrupos se extraen luego las conclusiones generales.

Esta dinámica permite y promueve la participación activa de todos los miembros del grupo, por grande que sea éste; además, se consiguen opiniones de todos los miembros en un tiempo muy breve, se desarrolla la capacidad de síntesis y de concentración, ayuda a superar inhibiciones para hablar ante otros, etc.

Observaciones: Los subgrupos no deben superar los 6 miembros, el tiempo de discusión de los subgrupos no debe ser excesivo, la pregunta o el tema de discusión debe quedar escrita en una pizarra a la vista de todos, y el director no debe hacer ninguna evaluación (ni siquiera indirecta) de las aportaciones de los subgrupos.

16.2. El giro.

Se constituyen equipos de cinco miembros repartidos por la sala; cada equipo entabla discusión sobre el tema propuesto y uno de los miembros toma notas.

Cada 10 minutos, a una señal del animador, uno de los miembros deja su grupo y va a unirse al grupo vecino, pero con la particularidad de que los giros serán a la izquierda la primera vez, a la derecha la segunda vez, y así alternativamente. Por tanto, la primera vez, un miembro del equipo abandona su grupo y se va al grupo vecino de la izquierda, y la siguiente vez, al que le toque abandonar el grupo se marchará al equipo de la derecha.

Después de 40 minutos, los miembros de cada equipo, excepto el secretario, que es inamovible y no cambia de lugar, han cambiado de grupo.

En el momento que llega un nuevo miembro, el secretario le pone en antecedentes de lo discutido en ese equipo y la discusión prosigue. Se acaba el "giro" después de 50 minutos.

Al final, todos los participantes reunidos escuchan las conclusiones anotadas por los secretarios, y el animador efectúa la síntesis final.

Esta dinámica facilita el debate en pequeños grupos, que los menos participativos hablen sin reparos, que grupos de gente desconocidas entre sí se conozcan a la vez que debaten, y además, es una dinámica divertida que por su dinamismo resulta muy bien aceptada.

16.3. El desempeño de papeles.

El desarrollo es sencillo, y dentro de él caben muchas variantes, a gusto del animador.

Varias personas, escogidas con antelación, van a "actuar" como en una obra de teatro, representando ante el grupo un papel que se les asigna también con antelación. Cada "actor", dentro de su papel, puede improvisar, pero respetando el papel que se le ha indicado que represente. Si son pocos los participantes, todos pueden tener un papel en la "escena". Si son muchos, entonces unos pocos realizarán la representación ante los demás.

Una vez terminada la "actuación", que no debe exceder de 10 ó 15 minutos, se entablará el debate sobre el tema sobre el que versó la actuación, la actitud de cada personaje, etc.

Un ejemplo: El tema a debatir en éste caso es la Insolidaridad. En la representación, una señora, en plena calle es amenazada por un sujeto para que le dé dinero, varias personas pasan cerca pero evitan el problema, hablan de sí intervienen o no, etc, entre tanto, dos niños se pelean en el suelo y otros los jalean sin separarlos. Uno de los adultos, separa a los niños, pero no ayuda a la anciana. Los niños vuelven a pelearse. El navajero termina de robar a la anciana. Ahora un testigo se acerca a "preocuparse" por ella. Los personajes actúan, inventan, pero respetan sus "papeles".

Ante los participantes, se muestra una situación que después han de estudiar. Pueden conocer previamente o no el tema objeto de debate. Incluso, los "actores" pueden no conocer más que su papel, sin saber en qué consisten el resto de las actuaciones de sus compañeros. Solo conocerían la situación en la que han de actuar y como deben reaccionar ante ella.

Un grupo de personas que han vivido una experiencia negativa, pueden verla de nuevo escenificada y a raíz de ver la "obra", y de verse "representados" en ella, pueden luego debatir qué estuvo bien y qué estuvo mal, donde actuaron mal, que reacciones hubo por parte de algunos implicados, etc.; es decir, se pueden revisar casos "vividos" por el grupo o situaciones ajenas a ellos (guerras, hambre, situaciones de la vida cotidiana, etc.)

16.4. El estudio de casos.

El animador pone a los miembros del grupo al corriente de un "caso" concreto, sea oralmente, sea bajo la forma de un documento leído y comentado. En éste caso mientras el animador lee, los participantes leen también el texto.

El caso se inspira en circunstancias de la vida real, pero se elige siempre fuera de las vivencias del grupo.

Es importante que se proporcione el máximo de detalles a fin de evitar las interpretaciones deformadas.

Cada participante puede aportar libremente su punto de vista para enriquecer al grupo en el estudio y análisis del caso, que dicho sea de paso, puede debatirse aplicando otra de las dinámicas ya conocidas, como por ejemplo, el giro.

Esta dinámica favorece la comprensión de situaciones vividas por otros, pues se dispone de un caso o un punto de vista concreto que impide irse por las ramas. Además, se toma postura más fácilmente sobre un caso externo y anónimo que sobre una situación ligada a la realidad viva del grupo.

Dificultades a tener en cuenta:

Es difícil elegir el caso, a veces además no interesa a todos el elegido, y puede haber dificultades para respetar una duración limitada del debate.

El fin de ésta técnica radica esencialmente en el hecho de permitir intercambios numerosos y variados sobre el caso en cuestión, de debatir en torno a él con variedad de perspectivas, de presentar un tema de forma más viva que si fuese "ex cátedra".

Muy importante: El objetivo no es llegar a la unanimidad, sino debatir y conocer posturas diferentes.

16.5. La técnica del cuchicheo.

Tras una breve presentación del problema, utilizando la fórmula de exposición que se crea más conveniente, el grupo se divide en parejas que tratan en voz baja, para no molestar a los demás, de llegar a una conclusión o a una solución, si es que es de ello de lo que se trata.

Pasados un par de minutos (tiempo variable según la complejidad del debate) cada pareja expone sucintamente la conclusión o solución a la que han llegado.

La pregunta formulada al grupo ha de ser concreta para que nadie se desvíe del tema planteado, y las parejas habrán de intentar aportar una conclusión o solución acordada por unanimidad.

Esta técnica se usa para conocer la opinión del grupo sobre un tema determinado, pero sin que dicha opinión se manifieste de manera general, es decir, se pretende conocer lo que piensan individualmente los participantes, sus opiniones concretas.

Es muy interesante ésta dinámica cuando se pretende hacer alguna actividad con el grupo (un viaje, un trabajo, etc..) y se quiere ver el grado de aceptación que dicha actividad va a tener entre sus miembros.

16.6. El simposio.

Se llama así a un bloque de charlas, discursos, o exposiciones verbales, presentadas por varios individuos, sobre las diversas fases de un sólo tema.

Tiempo y tema los suele controlar un animador , y las charlas no deben pasar de 20 minutos; el tiempo total del simposio no debe pasar de 2 horas.

Es un método relativamente formal de presentación y bastante fácil de organizar que permite la expresión sistemática de ideas de forma ininterrumpida.

Los temas se tratan, de ésta forma, con bastante lógica, las repeticiones serán mínimas, y el tiempo asignado hará las presentaciones precisas.

Según el interés del tema, el clima general y la simpatía de los disertantes, será más o menos útil, atractivo y participativo.

Es una dinámica muy interesante para presentar ante los participantes un tema, visto desde varias ópticas distintas.

Un ejemplo: La droga. En este caso podríamos invitar a un médico, que expondría durante 20 minutos el problema sanitario; un abogado, que expondría posteriormente los problemas legales (tráfico de drogas, reinserción, etc.) y un psicólogo, que, finalmente, presentaría los problemas familiares, neurológicos, etc.

Cabe la posibilidad de entablar un debate después de cada exposición, o un debate al final de todas las intervenciones.

16.7. El panel.

Un pequeño grupo de personas (de 3 a 6), especialistas, se colocan de cara al público y dialoga sobre el tema asignado.

Un animador funcional, en medio de ellos, explica el procedimiento, vela para que la discusión proceda bien y hace la síntesis final.

Las fases de la dinámica son las siguientes:

- 1.- Unos 45 minutos de intervención dialogada de los expertos; mientras tanto, alguien va recogiendo las preguntas escritas que los miembros de la sala hacen a alguno de los expertos. El animador las va recogiendo y catalogando.
- 2.- Una interrupción permite a los expertos conocer las preguntas formuladas y preparar las respuestas.
- 3.- Comienza de nuevo la discusión, centrada sobre las preguntas.
- 4.- El animador hace la síntesis final.

5.- Es bueno prever un tiempo, tras la reunión, para que algunos puedan contrastar opiniones con los miembros del panel o pedirles aclaraciones.

Esta dinámica es parecida al simposio, pero con una diferencia fundamental, como es que en la primera fase los especialistas entablan un coloquio particular y a la vez entre ellos, sin participación del público, y regulados por un animador.

Es una dinámica muy utilizada en los medios de comunicación audiovisuales.

16.8. La vuelta a la mesa.

Consiste en colocar a los miembros del grupo en círculo (de 5 a 8 personas) de manera que sean fáciles los intercambios visuales y orales.

Cada miembro puede expresarse durante un tiempo determinado (por ejemplo 2 minutos). No es obligatorio agotar todo ese tiempo. Se puede, también, pasar la vez y abstenerse.

Mientras que uno se expresa, los demás no pueden intervenir. Esto es importante tenerlo en cuenta, de manera que no puede haber interrupciones, y si es posible, nada de mímica de aprobación o de desaprobación.

Se dan así generalmente, dos vueltas a la mesa, a fin de permitir a cada miembro completar su pensamiento a lo largo de la segunda intervención, adoptar un elemento nuevo o responder a lo que ha dicho anteriormente otro miembro.

Esta dinámica es muy útil, como ya se adivina, para pequeños grupos, pero su interés radica, fundamentalmente, en que obliga a los participantes a auto controlar sus impulsos de intervenir, de responder, de contestar en definitiva, las ideas de otro de los participantes cuando estos todavía no han acabado de intervenir.

Se aprende, por tanto, a hablar y a escuchar.

16.9. El testimonio.

Esta técnica consiste en invitar a la discusión a una persona que haya vivido una experiencia interesante para el grupo.

El animador presenta al individuo, procurando no adularlo demasiado (si de una personalidad se tratara) para no crear barreras o distancias con los interlocutores, y aclarará las modalidades de la reunión.

El invitado introduce el tema de un modo sucinto, durante algunos minutos.

A continuación, los participantes hacen preguntas, piden precisiones, interpelan al "testigo" sobre ciertos aspectos de su experiencia, etc.

Al final, el animador hace una síntesis de lo que se ha dialogado, resaltando los puntos que más han captado la atención de los asistentes.

Esta técnica es muy útil para que los participantes puedan discutir de un tema teniendo como referente una o varias personas que han vivido de cerca la experiencia que se trata de analizar, o que, simplemente, conocen el tema en profundidad.

16.10. La discusión con soporte.

Se trata a partir de un "soporte" o punto de apoyo que sirve de trampolín, de estimulante, para intercambios fructíferos. Ejemplos de ellos son:

El discoforum: Se dialoga a partir de la audición de un disco. La discusión puede centrarse en un solo cantante (escuchando varias canciones del mismo), en una temática concreta (escuchando varios discos de varios autores que hablen sobre ese tema), etc.

El cineforum: Se debate tras ver una película. Se discute sobre la totalidad de la película, o sobre la aptitud de uno de los personajes, o sobre una situación concreta, etc.

Otros soportes, pueden ser un artículo de un periódico, un reportaje televisivo, una encuesta, un libro, un programa de radio o televisión, una fotografía, un folleto de propaganda, un cuadro, etc.

El soporte puede ser cualquiera de estas posibilidades y otras, y, la forma del debate se puede organizar a partir de cualquier dinámica (giro, mesa redonda, ...)

El animador, en las discusiones, debe ser meramente un moderador que de vez en cuando introduce preguntas o cuestiones nuevas, pero que se mantiene al margen de las discusiones, dejando que sean los participantes los que manifiesten sus opiniones, pero evitando que las discusiones se alejen del tema central objeto del debate.

Toda discusión que surge de un soporte previo cuenta con la ventaja de que todos los participantes parten de una imagen común, (la película, la letra de una canción, etc.), con lo cual el debate siempre es fácil reconducirlo al soporte usado, y además, permite definir perfectamente la actitud, la imagen, etc. de la que estamos hablando.

16.11. El collage.

Es ésta un técnica fácil de ejecutar y muy expresiva. Elegido el tema a debatir, los participantes, divididos en grupos de 3 ó 4 miembros, discuten durante media hora, aproximadamente, (dependiendo de la complejidad del tema) y posteriormente elaboran unas conclusiones.

Ahora, durante otra media hora, utilizando de soporte una cartulina, por ejemplo, y recortes de un par de revistas, preparan un montaje mediante el cual han de presentar las conclusiones obtenidas.

Los participantes, una vez se han expuesto las conclusiones por todos los grupos, entablarán un último debate que tiene como soporte los "collages" presentados, y, en dicho coloquio, se producirán apoyos a algunas de las exposiciones, oposiciones a otras, etc., lo que hará que cada grupo defienda sus postura, valore y discuta otra, y, en definitiva, se produzcan cambios de impresiones aprovechando éste medio visual.

Esta técnica ayuda, no sólo a dinamizar el debate, sino también a presentar las posturas diversas gráficamente, y a discutir además del contenido de las exposiciones, la forma de exponer esas conclusiones.

La imaginación de los participantes también se pone a prueba, ya que a veces, no es fácil exponer con los "collages" determinados temas ni las conclusiones obtenidas tras los debates por grupos.

16.12. La maqueta.

Se reproduce sobre un plano o un dibujo, o con la ayuda de una maqueta, un lugar donde se va a desarrollar una situación determinada (un campamento, una fiesta, una boda,...).

Los participantes disponen de elementos que es preciso situar, desplazar, organizar,..., en ésta situación (mesas, sillas, ...).

Una vez distribuidos todos los elementos integrantes de esa situación, se observa los resultados obtenidos, y se comienza una discusión sobre la idoneidad de cada decisión, valorando las posibilidades de otras distribuciones.

Si la maqueta pretende organizar un campamento, deberán estar reflejados previamente los ríos, árboles, etc., y luego distribuir en ese plano las tiendas de campaña, cocina, servicios, botiquín, etc.

Esta dinámica facilita la organización por una o varias personas de eventos de cierta complicación, de manera que la maqueta sirve como banco de pruebas de lo que se quiere hacer, además de que puede poner en evidencia problemas que sólo se harían visibles una vez organizado el mencionado evento, y cuando ya no tiene solución.

16.13. La línea de fuego.

Estando acampados junto a una fogata, en la tranquilidad de la noche, se presenta a debate una cuestión, que tenga dos posiciones posibles. Ej. ¿Si o no a la legalización del consumo de drogas?.

Se ha planteado un tema y, antes de debatir, se traza una línea en el suelo de 3 ó 4 metros que pasa a través del fuego y que divide la zona en dos partes.

Se plantea nuevamente la pregunta y, sin dar tiempo a respirar a los presentes, se les propone que, los que sean partidarios del SI se coloquen a la izquierda de la línea, en tanto que lo que sean partidarios de NO se coloquen a la derecha. Ahora, de pie, unos a un lado de la línea y otros al otro lado, podrán debatir exponiendo sus ideas, intentando convencer a los que están del otro lado.

Todos debaten, intentando el director de la dinámica que haya un cierto orden, aunque sin coartar la libertad y espontaneidad de las aportaciones, contestaciones por alusiones, etc.

Los que no tengan posición definida, se quedarán junto al director de la dinámica y al margen de la discusión, y, si en algún momento toman partido por uno u otro bando, se colocarán junto a sus partidarios. Quienes durante la discusión cambien de parecer, cruzarán la línea y se unirán al bando contrario, mientras el debate continúa.

Pasados 10 o 15 minutos, el director interrumpe la dinámica e indica a todos cuantas personas están en cada bando. Todos se sientan alrededor del fuego y el director de la dinámica hace un resumen de las posturas planteadas durante el debate.

La discusión termina aquí. No se trata de convencer a nadie. Cada uno ha escuchado opiniones diversas y cada participante tiene ahora una visión más amplia sobre el tema debatido. Es evidente que ésta dinámica se puede utilizar también en un local.

Es una dinámica que permite tomar posiciones respecto de un tema, defender públicamente esa postura, escuchar planteamientos diversos, e incluso permite a quien no tiene una idea formada sobre la cuestión, tomar conciencia del problema y formar su propia opinión. Muy interesante para Reflexiones en torno al fuego (Corte de Honor, Consejo de Ley, Veladas, ...)

16.14. El puzzle.

Con ésta dinámica podemos reflexionar, por ejemplo, sobre las leyes scouts, sobre los 10 mandamientos, etc.

Supongamos que queremos trabajar con las 10 leyes scouts. Necesitaremos que participen un mínimo de 20 personas y un máximo de 40. Las leyes scouts estarán previamente escritas cada una en una cartulina, y esas cartulinas serán divididas en 2, 3 ó 4 trozos cada una, según participen 20, 30 o 40 participantes, respectivamente, formando todas un único montón a la vista de los participantes.

A una señal del director de la dinámica, cada participante tomará un trozo de cartulina de ése montón e intentará buscar a la persona o personas que posean el resto de los trozos, hasta formar la ley scout al completo.

Una vez formados los grupos, el director de la dinámica les indica que, esos mismos grupos, deberán en 5 minutos discutir y anotar en un papel:

1º.- Un personaje de la vida real, presente o ya fallecido, cuya conducta de vida hizo honor a esa Ley Scout que al grupo le ha tocado en suerte, y otro personaje que haya actuado violando esa ley. (Se pueden nombrar instituciones, etc.) Ej. Respecto a "El scout es amigo de todo scout sin distinción de raza, credo,", se puede nombrar a La Madre Teresa de Calcuta como personaje valedor de esa ley, y a Hitler como contraposición.

2º.- Una actitud ordinaria con la que podemos dar ejemplo de que cumplimos con esa ley, y otra actitud habitual, con la que incumplimos esa ley casi todos los días.

3º.- Se pueden añadir más temas: (queda en manos del animador y formador).

Pasados los 5 minutos, cada grupo, por orden, lee su contestación a la 1ª pregunta y explica brevemente el porqué de su contestación. Luego, cada grupo expone sus respuestas a la 2ª pregunta, y así sucesivamente.

16.15. La radio.

El animador, previamente, ha grabado un programa de noticias de la radio. Concretamente ha realizado una grabación del resumen de las noticias que en los noticieros de la radio se dan al principio y/o al final del diario emitido.

Cuando los participantes están reunidos, se pone en marcha el magnetófono y se reproduce esa síntesis de noticias ante los presentes. Acto seguido cualquiera de ellos puede manifestar lo que piense sobre alguna de esas noticias. Todos pueden entrar en el debate de ese u otros de los temas.

El animador puede hacer uso de cualquier otra dinámica para debatir alguno de esos temas, pero lo interesante es fomentar un coloquio libre entre los asistentes a modo de las mesas redondas que se organizan en radio o televisión. El animador es aquí sólo moderador, que además, impulsa que los temas vayan aflorando uno tras otro.

Caben variantes al modo de organizar ésta dinámica, y así, se puede conectar la radio en vivo en el momento de la noticias, o se pueden grabar noticias de varias cadenas distintas, etc.

Esta dinámica ayuda a ver hasta qué punto cada participante está al día de las situaciones que se producen en la vida diaria.

Esta dinámica permite que entre todos los presentes se sondee la realidad actual, se debata, se aporten soluciones, se reflexionen las situaciones desde un punto de vista determinado (cristiano, económico, político, etc.). Muy interesante si se sabe preparar bien, y muy práctico para veladas, y otro tipo de reflexiones.

16.16. El saco.

El grupo pretende debatir sobre un tema determinado como por ejemplo, problemas internos del propio grupo, la crisis económica, el hambre, el paro, el aborto, etc., (existen miles de temas interesantes)

El animador, previamente, en un pequeño saco (o en una bolsita, o en un jarro, ...) ha introducido trozos de papel que plantean el problema desde distintas ópticas, contienen preguntas dirigidas a los asistentes, hacen afirmaciones o negaciones, etc. Es decir, el saco dice las cosas tal y como las piensa, da razones, culpa a personas concretas de problemas concretos, crea en definitiva opinión propia y porqué no, incluso polemiza con sus afirmaciones.

El animador, plantea a los asistentes el tema a debatir e invita a cualquiera de los presentes a que extraiga del saco un papel y lo lea. El debate será libre, y el animador será un mero moderador que controlará el tiempo de los debates e invitará a ir sacando más papeles del saco.

El debate está, por tanto, dirigido por el animador que conoce a fondo el tema a debatir y que ha dado "color" al debate a través de los papeles contenidos en el saco.

Es interesante el uso de ésta dinámica de debate en casos de problemas internos en el grupo. En ese supuesto, el saco "habla" culpando a personas, destapando problemas, afirmando lo que nadie se atreve a decir, etc.

También es una dinámica interesante para debatir otros temas no tan espinosos, pero que requieren una reflexión previa por parte del animador, para luego discutir en el grupo aspectos concretos sobre la materia en cuestión sin que los asistentes se vayan "por las ramas". De ésta forma, los temas, las cuestiones, "nacen" del saco, como "alguien" ajeno al grupo que las plantea.

16.17. La defensa a ultranza.

El animador o director de la dinámica divide a los participantes en dos grupos que se colocan el uno al frente del otro.

A continuación les plantea un tema para ser debatido entre todos, pero con ciertas "reglas". Por ejemplo, el tema puede ser, <<curas casados, si o no>>.

El animador explica que el grupo que está a su izquierda tiene que defender la postura a favor de los sacerdotes casados, y el grupo que está a su derecha la posición contraria, es decir, el no.

El debate comienza y ambos grupos discuten con orden, haciendo el animador las funciones de moderador. Transcurridos, por ejemplo, 15 minutos, el animador detiene el debate y, cambia los papeles, es decir, ahora cada grupo defenderá la postura contraria.

Finalmente, después de otros 15 minutos, el animador hace a los participantes una exposición de las posturas presentadas, ideas manifestadas por unos y otros, y en general, las razones presentadas a favor de una y otra postura.

Antes de cada período de 15 minutos, el animador puede dar 5 minutos a ambos grupos para que internamente preparen el debate y las ideas a exponer en defensa de su postura.

Esta dinámica estimula el espíritu crítico y sobre todo, facilita a los participantes la posibilidad de entender las dos caras de un problema, es decir, los dos puntos de vista de una situación.

16.18. El gato y el ratón.

Los participantes, cierran los ojos, se colocan cómodamente, y escuchan una narración que intentan imaginar, mientras es relatada muy despacio por el director de la dinámica.

La narración es la siguiente:

"Cierra los ojos e imagina que sales de ésta sala y caminas por una acera muy larga. Llegas ante una vieja casa abandonada. Ya estas en el camino que conduce a ella. Subes las escaleras situadas frente a la puerta de entrada. Empujas la puerta, que se abre chirriando, y recorres con la mirada el interior de una habitación oscura y vacía.

1/- De repente eres invadido por una extraña sensación. Tu cuerpo empieza a temblar y tiritar, y sientes que te vas haciendo cada vez más pequeño. De momento no llegas nada más que a la altura del marco de la ventana. Continuas disminuyendo hasta el punto que el techo te parece algo que está muy lejano, muy alto. Ya sólo eres del tamaño de un libro, y continuas empequeñeciéndote.

2/- Notas ahora que cambias de forma. Tu nariz se alarga cada vez más y tu cuerpo se llena de pelo. En éste momento notas que estás a cuatro patas y comprendes que te has transformado en un ratón.

3/- Mira a tu alrededor, desde tu situación de ratón. Estás sentado en un extremo de la habitación. Después ves moverse la puerta lateralmente.

4/- Entra un gato. Se sienta y mira a su alrededor muy lentamente, con aire indiferente. Se levanta y avanza tranquilamente por la habitación. Te quedas inmóvil, tienes miedo. Oyes latir tu corazón; tu respiración se vuelve entrecortada. Miras al gato.

5/- Acaba de verte y se dirige hacia ti. Se aproxima lentamente, muy lentamente. Después se para delante de ti, se agacha. ¿qué sientes?; ¿qué puedes hacer?; ¡va a saltar!; ¡va a comerte!.

UN LARGO SILENCIO.

6/- Justo en el momento en que el gato se dispone a lanzarse sobre ti, su cuerpo y el tuyo empiezan a temblar. Sientes que te transformas de nuevo. Esta vez creces. El gato parece hacerse más pequeño y cambia de forma. Ahora tiene la misma estatura que tu ... y ahora es más pequeño.

UN LARGO SILENCIO.

7.- El gato se transforma en ratón y tu te conviertes en gato. Ahora corres detrás de él por la habitación. ¿cómo te sientes ahora que eres más grande?. ¿qué te parece el ratón?. ¿qué sentirá?. ¿Qué haces ahora?. Lo que sea hazlo ya. ¡HAZLO!.

¿Cómo te sientes ahora?.

8.- Todo vuelve a empezar. Empiezas a transformarte de nuevo. Creces más y más. Casi has recuperado tu estatura y ahora te conviertes en la persona que siempre has sido. Sales de la casa, la abandonas y vuelves a éste lugar. Abres los ojos y miras a tu alrededor ".

(Los participantes abren sus ojos)

Esta dinámica da pie a una reflexión sobre qué es lo que ocurre en las relaciones cuando una persona se encuentra en situación de superioridad sobre otra, las relaciones entre países ricos y pobres, etc.

16.19. La inundación.

Se trata de llegar a una decisión por consenso de todas las personas participantes en una situación de crisis, en éste caso, una inundación. Cualquier cosa que no se salve será destruida y por tanto después de la inundación sólo podremos contar con lo que hallamos recuperado. **NO SE PUEDEN HACER VOTACIONES, SOLO SE TOMAN AQUELLAS DECISIONES ACEPTADAS POR TODO EL MUNDO** (que no necesariamente tienen que gustar del todo).

Se les lee a los participantes éste texto: " Al llegar de unas vacaciones por el extranjero, descubres que ha estado lloviendo durante tres días en el campo donde vives. Justo al llegar a tu casa, una camioneta de la policía con altavoces está indicando a todo el mundo que tienen que evacuar la zona ante el inminente peligro de que el río reviente la presa. Discutes con el policía para que te permita entrar en tu casa sólo 1 ó 2 minutos para sacar algunas cosas preciosas para ti y él finalmente accede. Estás dentro y te das cuenta de que tienes como máximo 5 minutos para decidir qué llevarte y que sólo serás capaz de rescatar 4 cosas antes de tener que salir. ¿Qué cosas salvarías?. Si tienes tiempo, escríbelas por orden de importancia".

A continuación, se distribuye una lista de objetos por participante, y se les da 5 minutos para elegir las 4 cosas más importantes (avisar cuando quede 1 minuto).

Una vez todas las personas han elegido, se dividen en grupos de 4 ó 5, y se le da a cada grupo 15 minutos para decidir las 4 cosas que colectivamente salvarían (avisar cuando falten 3 minutos).

Cada grupo elige un portavoz. Ahora se reúnen todos los participantes e intentan alcanzar el consenso para todo el mundo (sólo pueden hablar los portavoces). El tiempo máximo para alcanzar el consenso sobre los 4 objetos y el orden de prioridad es de 20 minutos.

Finalmente, durante un tiempo máximo de 20 minutos, discutimos y analizamos cómo se ha sentido cada cual, si la elección que cada uno hizo al principio concuerda con la que el grupo ha hecho al final, porqué no hay coincidencias apreciables, si la decisión final representa o no, en general, la tomada por los participantes individualmente, qué roles se han observados, qué conclusiones podemos sacar de todo el debate.

Ayuda a examinar el proceso de toma de decisiones por consenso, en pequeños grupos y analizar de qué manera decidimos nuestras prioridades y valores personales, así como conocer y entender los de otras personas.

LISTA DE OBJETOS (Anexo de La inundación)

- 1.- Un cuadro que has estado pintando durante 3 meses y que por fin terminaste.
- 2.- Un enorme álbum con fotografías desde que tenías 5 años hasta ahora, con fotos de viajes, recuerdos familiares, etc.
- 3.- Tu diario personal.
- 4.- Una guitarra muy cara que habías conservado durante mucho tiempo y que hacia sonar la música 50 veces mejor de lo que realmente tocabas.

- 5.- Todos los papeles y archivos de una asociación a la que perteneces.
- 6.- Todos tus certificados de estudios desde que empezaste a estudiar.
- 7.- Un precioso atlas del año 1.900, que un amigo te prestó, y que te pidió hace una semana que se lo devolvieras.
- 8.- Tu tienda de campaña, prácticamente nueva.
- 9.- Tu tabla de windsurfing.
- 10.- Tu ciclomotor.
- 11.- La colección de sellos que tu padre te regaló y que contiene sellos desde el año 1.920.
- 12.- Cartas de amor de tu novio o novia.
- 13.- Una colección de discos, que has tardado en reunir toda tu vida.
- 14.- Una jaula con un canario.
- 15.- Una cartilla de ahorros en la que están todos tus ahorros.
- 16.- Los apuntes del último examen que te queda por hacer en pocos días, y que si superas te hará aprobar el curso completo.
- 17.- Un árbol de 5 años en una maceta, que has cuidado desde el primer día en que plantaste la semilla que te regaló un amigo/a especial.
- 18.- Una bolsa con las mejores ropas que tienes.

16.19. El brainstorming.

En pocas palabras, diremos que el brainstorming es una dinámica en la que todos los participantes aportan ideas o soluciones concretas a un problema concreto que previamente les ha expuesto el animador o un miembro del grupo.

Tras la indicada explicación del problema, los participantes van expresando en voz alta soluciones que se les ocurren, y el animador se encarga de reflejarlas en una pizarra o panel a la vista de todos. Se produce, por tanto un "torbellino" o "lluvia" de ideas, a la vista de la cual pueden surgir nuevas ideas, lo que hace muy "explosiva" la dinámica.

Terminado el tiempo de aporte de ideas, bien porque ese tiempo estuviera prefijado, o bien porque nadie proponga más soluciones, se pasa al estudio de dichas ideas, ya sea bien a cargo de todos los participantes, o bien a cargo de una comisión elegida al efecto, la cual, con criterios racionales decide la solución que consideran más eficaz y la exponen a la mayoría para que la ratifiquen como solución idónea.

En ésta dinámica es importante que el animador no participe en la discusión, y sólo regule el trabajo del grupo, aportando "pistas".

Por tanto, existen tres fases:

- 1ª fase: Exposición inicial del tema, usando el tiempo justo y necesario para centrar el tipo de ideas que se buscan.
- 2ª fase: Aporte de ideas por los miembros de grupo.

3ª fase: Selección de las ideas lanzadas.

Un grupo se reúne en una sesión de brainstorming cuando hay que encontrar ideas o soluciones nuevas, es decir, cuando se necesita imaginación. El trabajo del grupo consistirá en producir el mayor número de ideas posibles sobre un determinado tema.

17. Juegos de detectives.

“ Si hubiera visto el serrín no se hubiera suicidado”

dos personajes :

1º El suicida es la estrella del circo es un payaso ciego ,con una pata de palo y enano .

2º El compañero de el espectáculo que esta celoso del 1º porque si no estuviera sería el la estrella del espectáculo.

Situación :

El 1º esta acostado en su caravana descansando el 2º entra en la caravana y le rebaja la pata de palo lo suficiente como para que cuando se levante coge . El 1º al levantarse nota la sensación de que la pierna buena es mas larga que la de palo ,con lo cual , reflexiona y cree que esta creciendo y que ya no va a poder ser la estrella del circo por que su fama era a causa de la estatura y entonces decide suicidarse.

“ En una habitación hay un charco de agua con cristales rotos y Adán y Eva muertos en el suelo “

Adán y Eva son dos pescaditos que vivían en una pecera y una infortunada piedra entro por la ventana y rompió la pecera ,con lo cual Adán y Eva quedaron asfixiados en el suelo encima de un charco de agua con cristales rotos .

“ Una persona se tira de un edificio y cuando le queda un par de piso suena un teléfono y se arrepiente de haberse tirado “

se creía que estaba solo en el mundo

“ Una persona que esta durmiendo de pronto se despierta y escucha por la radio que ha habido una catástrofe naval ,sube rápidamente las escaleras y enciende la luz , momentos después se suicida. “

Era el encargado del faro

“ Juan va a ver a una adivina (Alicia) para que le lea la mano , ella descubre que dentro de un año recogerá una buena herencia y se morirá a la semana después claro esta de que recoja decía herencia , entonces ella se lo calla y decide casarse con el para quedarse con la herencia pero ella nunca cobrara dicha herencia.”

Alicia no podrá cobrar la herencia ya que la herencia que cobrara Juan es por su muerte y Juan morirá una semana después por causas naturales

“Al Almudena no salía mucho de su casa pero su madre la convenció para que se fuera con ella a dar una vuelta y tomarse algo, fueron a un acto donde se iban a reunir un grupo de personas en un descanso Almudena se acerca a una barra donde ponían bebidas y conoce a una persona mantiene una pequeña conversación típica entre dos desconocidos hasta que se fija en una medalla identificativa en la que puede leer Antoni Fernández prieto en ese instante hecha una mirada inquisidora a la madre y a partir de aquel día jamás volvería a ver.”

Todo empezó por que Almudena empezó a escribir cartas ha una persona desconocida para hacer amigos por correspondencia pero lo que al principio era amistad fue convirtiéndose en algo mas especial , hasta el punto de que Almudena quería conocer a la otra persona pero le daba miedo que la rechazara por ir en silla de ruedas entonces ella le mando una carta diciéndole que era invalida y que si no le interesaba la relación dejara de escribir , pero la madre por miedo a que su hija sufriera por causa de esa relación decide leer la carta y no mandarla , entonces se rompe toda comunicación y Alicia se cree que Andoni no le interesa esa relación pero cuando lo ve en el acto que esa organizado por minusválidos y lee la placa identificativa de Antoni y se da cuenta que realmente el también es minusválido entiende quien fue la causante de la ruptura de la comunicación

“Se ve un hombre ahorcado en una habitación con un charco de agua en el suelo que a ocurrido”

se subió encima de un cubo de hielo y espero a que se derritiera.

“Se ve un muchacho y una muchacha corriendo por un pasillo a gran velocidad y de repente se va la luz y aparece el chico rompiendo un papel y la chica llorando en el suelo”

llevaban un la prueba que dejaba como inocente a alguien que estaba condenado a la silla eléctrica pero al apagarse la luz el muchacho y la muchacha se dieron cuenta de que ya era demasiado tarde.

“Tu estas leyendo el diario y ves un articulo que dice: que una familia fue una hora antes de la hora de misa. La mujer se puso a rezar y el marido se puso a dormir mientras dormía soñó que iba a casa de un amigo suyo y lo encontrar muerto en el suelo entonces en ese momento una mujer culpo al hombre de el asesinato de su amigo. Lo llevaron al juicio y lo culparon condenándolo a la guillotina justo entonces la mujer fue a despertar al

hombre con la cruz de hierro y murió de infarto al creer que iba a morir en la guillotina. ¿Que es mentira ?”

El sueño

“Un hombre leyendo en el periódico :El presidente de los EE. UU. de América con su mujer han ido a visitar París y al subir a la Torre Ifel se cae la mujer del presidente muriendo en el momento de impactar en el suelo ,se desconocen las causas de el porque se acercó tanto a la barandilla blabla blabla ...

Cierra el periódico se va hacia una cabina y dice que el asesino de la mujer del Presidente es: EL PRESIDENTE.”

La razón de por que el presidente sea el asesino es porque el que lee el periódico es el que hizo las reservas de billetes para el presidente y su mujer pero solo había reservado personalmente (el presidente)dos de ida y uno de vuelta.

Llega un adulto joven a un restaurante en la costa, no se le ve muy alegre, pide al mozo un filete de lobo marino que había en la carta. Al llegar el pedido el personaje prueba el primer pedacito, sale muy emocionado del restaurante, casi llorando. Entra en su casa y se suicida.

(Se había comido a su esposa para subsistir en la isla del naufragio, le habían dicho que ere lobo de mar. Eran recién casados)

Un tipo en pelota en el medio del desierto, con un palito de fósforos en la mano.

(Iba en un globo se le estaba acabando el aire, vieron quién sacaba el palito mas corto)

Una persona esta sentada en su living leyendo el diario, se ve un poco enflaquecida. Suena el timbre y aparece un hombre con un paquete. No se dicen palabras y se va. Abre el paquete y es un brazo izquierdo aun caliente. Al otro día se repite la escena con otro hombre pero este es un poco mayor que el anterior. También encontramos un brazo izquierdo. (Estaban perdidos en una isla, no había comida echaron suerte y el que estaba en su living perdió y se comieron su brazo izquierdo, luego los rescataron, antes que los otros se cortaran el suyo, y habían hecho un pacto de que todos se lo cortarían aunque los rescataran)