

## Colección de juegos:

- Conocimiento
- Afirmación
- Confianza
- Cooperativos
- Grandes juegos de interior
- Grandes juegos de exterior
- Juegos en el autobús
- Juegos de distensión
- Competiciones y duelos entre parejas
- Técnicas de animación y calentamiento grupal
- Juegos sin materiales
- Juegos en la naturaleza
- Juegos de comunicación
- Resolución de conflictos

### CONOCIMIENTO

La hoja del calendario nos indica el comienzo de un nuevo mes de Septiembre. El verano nos ha servido para descansar y coger fuerzas. Es hora de volver a la tarea, de reencontrarnos con los viejos amigos y preparar un lugar para las personas que van a entrar en nuestra vida. Septiembre marca la pauta del comienzo de un nuevo curso, abrimos la puerta de los viejos locales y dejamos que los chavales de vayan colando dentro de sus muros y también de nuestro interior. Los chavales no se conocen entre sí, nosotros tampoco conocemos a todos. Por ello vamos a dedicar este apartado a los juegos de conocimiento. Son juegos destinados a permitir a los participantes conocerse entre sí. Pueden utilizarse en un primer momento, simplemente con el objetivo de aprender los nombres de cada persona, o bien tratarse de una presentación o conocimiento más profundo y vital.

Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, facilitando la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los participantes no se conocen.

1. ENTREVISTAS MUTUAS
2. CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA
3. EL NIDO

4. ESTE ES MI AMIGO
5. CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS
6. ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?
7. CORRO DE NOMBRES
8. PELOTA AL AIRE
9. PALMADAS
10. ME PICA AQUÍ
11. LA CESTA ESTÁ REVUELTA
12. LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)
13. ALBUM DE RECUERDOS
14. EXPLOTA GLOBOS
15. ESTOY SENTADO, Y AMO
16. RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)
17. OCUPAR EL TERRENO
18. RUEDA DE NOMBRES
19. RASGOS EN COMÚN
20. EL CHULO
21. EL GANGOSO
22. SI FUERA...
23. PERSECUCIÓN DE NOMBRES
184. CHULIPANDEO
  
185. BALONES PRESENTADORES
186. GENTE A GENTE
187. PELOTA DE PLAYA
188. OBJETO IMAGINARIO
233. SHERLOCK HOLMES
234. AUTOBIOGRAFÍA
235. RECONOZCO A TU ANIMAL
236. FRASES INCOMPLETAS
237. INTERCAMBIO DE SILUETAS

## **AFIRMACION**

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (autoconcepto, capacidades,.....) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, ...).

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos/as en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

El desarrollo de los juegos pone muchas veces de manifiesto cómo la afirmación personal en el grupo, o de éste, implica en numerosas ocasiones la negación o descalificación del

otro/a, en lugar de basarse en la propia realidad. Por ello hay que tener cuidado a la hora de plantear el juego.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos/as se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

La evaluación de los juegos de afirmación es muy importante. Por una parte, se evalúan las dificultades surgidas en el juego y por otra, los nuevos aspectos descubiertos respecto a sí mismo/a y los otros/as.

Además es una ocasión propicia para valorar las situaciones de la vida cotidiana en las que se plantean estos problemas, cómo son resueltos y por qué (normas de comportamiento, valores dominantes,...).

- 24. EFICIENCIA MAXIMA.
- 25. EL ESCULTOR.
- 26. ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS.
- 27. EL LAVACOCHE.
- 28. EL AMIGO DESCONOCIDO
- 29. TOCA AZUL
- 248. EI OVILLO
- 249. VALENTINAS
- 250. EL CORRO DE LA TARDE
- 251. SMYE
- 252. SOY LIBRE

## **CONFIANZA**

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a en el grupo.

Construir la confianza dentro del grupo es imperante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo sus sentidos e interés. Un juego, en lugar de estimularla, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

- 30. EL LAZARILLO

- 31. EL VIENTO Y EL ARBOL
- 243. MUELLE HUMANO
- 244. EL JARDINERO
- 245. CONTROL REMOTO
- 246. NARIZ CON NARIZ
- 247. DRÁCULA O ERES TÚ EL AMOR DE MI VIDA

## **COOPERATIVOS**

En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todos caso, de no hacer de la exclusión el punto central del juego.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada. Por eso en estas fichas hemos recogido numerosas notas sobre variaciones en los juegos, muchas de las cuales han surgido en el trabajo con grupos de todo tipo.

- 32. AMANECER EN LA JUNGLA
- 33. LA GRAN TORTUGA
- 34. DRAGON.
- 35. FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR.
- 36. SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS
- 37. PIO-PIO
- 38. CARRITO DE VERDURAS
- 39. SERPIENTE GIGANTE.
- 40. TE QUIERO DULZURA PERO AHORA .....
- 41. LIBRO MÁGICO.
- 42. TORMENTA.
- 43. FAMILIA DE ANIMALES.
- 44. ENANITOS Y DUENDES.
- 45. PASAR UN VASO DE AGUA
- 46. FORMAS.
- 47. REGAZOS MUSICALES
- 48. JUGADA EN FORMA DE CRUZ.
- 49. AROS MUSICALES
- 238. ÓRDEN EN EL BANCO
- 239. PASEO DE NARICES
- 240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA
- 241. EL ARO

## **GRANDES JUEGOS DE INTERIOR**

Si existen los "grandes juegos de exterior" (grandes juegos, rallyes, gymkanas, recorridos, deportes, pistas), cabe imaginar asimismo unos "grandes juegos de interior" que a veces reemplazarán las "sesiones de juegos" compuestas por pequeños juegos sucesivos o yuxtapuestos que cansan al animador y agotan rápidamente su repertorio, y que por los mismo son enervantes y excitantes para lo niños.

La televisión ha divulgado en el público ciertas formas de distracciones basadas sobre los "conocimientos" en ciertos campos, sobre la astucia y el trabajo en equipo. Estos grandes juegos de interior, muy prácticos para llenar las veladas, las reuniones en días de lluvia, las jornadas de invierno las reuniones nocturnas entre amigos o las fiestas en los grupos de niños exigen una minuciosa preparación y se desarrollan a tenor de reglas muy concretas, que les confieren un aspecto de "seriedad" y desarrollan su crédito en el círculo de los que los practican.

Sabemos perfectamente que los niños se apasionan por los juegos en los que pueden ejercitar su memoria, utilizar los conocimientos adquiridos. Les gusta enfrentarse con tareas complejas, pero siempre a su alcance, las cuales superan gracias a la solidaridad y al espíritu de equipo.

Sin embargo es importante no derivar hacia la competición (que tiene por objetivo dominar a los demás equipos) y mantener un clima de sana emulación que estimula a los distintos grupos a fin de que éstos den realmente los mejor de sí mismos, sin procurar "aplantar" a los contrincantes. La competición engendra agresividad, conflictos y favorece el empleo de medios tortuosos destinados a alcanzar el objetivo: ¡ganar a toda costa! .....

50. LA VISITA AL ZOO

51. TOMA Y DAME

52. ABRACADABRA

53. LAS ABEJAS TRABAJADORAS

54. EL GUARDIAN DEL TESORO

55. PALPAR A CIEGAS

56. ¿DONDE SE ESCONDEN?

57. AL CESAR LO QUE ES EL CESAR

58. LA CADENA DE GESTOS

59. PELOTA TIENE TRES SILABAS

60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?

61. LOS AMIGOS

62. LOS CONTRARIOS

63. ¡HOP ! ¡TOCADO!

64. EL GATITO CIEGO

65. EL SASTRE

66. EL PAPEL VOLADOR

67. LA MANO OBEDIENTE

68. ¿QUÉ SOY?
69. QUITATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO
70. LA MANO MISTERIOSA
71. EL DETECTIVE FAMOSO
72. JUEGO DE LA BRUJULA
73. SUBMARINOS
74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)
75. JUGADA EN FORMA DE CRUZ
76. CARRERA DE LAS HOJAS
77. DIBUJOS EN EQUIPO

## **GRANDES JUEGOS DE EXTERIOR**

Son aquellos que se desarrollan en el exterior siguiendo el hilo conductor que marca una historia o anécdota. A partir de éstas, se realizan una serie de actividades encauzadas a alcanzar un determinado objetivo.

Algunos implican la vivencia de una gran aventura de uno o varios días (incluso pueden envolver la estancia en un campamento). Otros son de una duración menor, no por ello menos atractivos.

La anécdota es el elemento que aúna y da sentido al resto de las actividades. Ha de ser clara, para no dar pie a confusión y breve, aunque pueden aparecer elementos superfluos que la envuelvan de misterio; atractiva, que permita a los chicos/as identificarse con los personajes que aparecen. El tema puede ser elaborado de antemano por los animadores elaborando un pequeño guión para dar oportunidad a los chicos para desarrollarlo.

Las reglas deben ser las mínimas posibles, sencillas y plantearlas con la mayor claridad. Antes del comienzo del juego habrá que asegurarse de su cumplimiento para que el juego llegue a término sin obstáculos, ni trampas. En los juegos de captura de presas es imprescindible precisar cómo se va a realizar ésta y hacer una demostración previa ante todos/as.

El número de participantes puede oscilar mucho, adaptando el número de equipos y su distribución al número de participantes y las características del juego. Cuanto mayor sea el número de jugadores/as, más sencillas deben ser las reglas y el juego en general, y mayor control y número de animadores/as serán necesarios. La formación de equipos puede seguir diferentes criterios: por libre elección, asignación al azar,... pero es conveniente que estén lo más igualados posibles para evitar que alguno tenga más ventajas.

El espacio de que dispongamos debe ser aprovechado al máximo para disfrutar de las posibilidades que nos ofrezca: los lugares despejados favorecen la persecución; la vegetación expresa permite el camuflaje; los terrenos muy amplios para descubrir pistas; los espacios intercomunicados para establecer puestos. En este tipo de juegos al aire libre habrá que reconocer previamente el terreno, para evitar sorpresas imprevistas y no fiarse de los mapas, pues podemos encontrarnos con desniveles no indicados, zonas

cercadas,..... Por último, al establecer los límites, hay que tener en cuenta las características de los muchachos y si están acostumbrados a este tipo de actividades.

El animador tiene que prever el material que se va a necesitar, tanto si el juego es propuesto por el, cómo si intervienen en su preparación los chavales.

La duración de los juegos depende del tiempo que podamos dedicarle, es cuestión de echarle imaginación al asunto. Por ello los hemos dividido en dos grupos :

Juegos de temporalidad limitada : No necesitan de mucha preparación previa y podemos echar mano de ellos en cualquier circunstancia. Su duración es menor.

Juegos de temporalidad ilimitada : Están pensados para desarrollarlos durante varios días en un campamento. Requieren de un trabajó previo importante pues hay que preparar la ambientación.(disfraces, cánticos, bailes, lenguas, costumbres, etc.). Es importante que involucrés a los chavales en esta tarea . Podéis crear talleres de cada apartado en los que ellos trabajen para llevar a buen término el juego. Tenéis que ser muy imaginativos.

78. LOS HECHICEROS DE THEIS
79. LA GACETA
80. EL SECUESTRO
81. LA SELVA
82. LOS PALENSILUX
83. EL CAZADOR DE CONEJOS
84. AL GAVILAN
85. LA RED
86. EL EMPEDRADO
87. LAS PULGAS SABIAS
88. CAZA DEL ELEFANTE
89. NOMBRES MEZCLADOS
90. SEÑALES DE CARRETERA
91. COHETES INTERCEPTORES
92. CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS
93. CARRERAS DE COCHES
94. LAS SARDINAS
95. CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS
96. CARRERA DE CIEN PIES AL REVES
97. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?
98. EL SILBATO CANTARÍN
99. CONQUISTA DEL CÍRCULO
100. ESCONDIENDO MI NMIERO
101. LA PRESA CAPTURADA
102. EN FILA DE A UNO
103. EL CAZADOR Y LA LIEBRE
104. LAS CUATRO ESQUINAS
105. EL BATEADOR LOCO
106. ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS

## **JUEGOS EN EL AUTOBUS**

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los monitores de campamentos juveniles.

Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad.

No hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños.

No olvidéis tampoco el maravillosos recurso de los cuentos. Las canciones tienen alguna vez cierto encanto, pero pronto son gritadas, de tal forma que acentúan el clima de nerviosismo.

No improviséis directamente estos juegos en viaje sin haberlos leído y estudiado antes de la salida, y no olvidéis proveeros del material elemental que precisa.

Y ahora, ¡feliz viaje!

- 107. LOS ESPAGUETIS
- 108. ¿HAS VISTO?
- 109. LA CARRERA DE LAS LETRAS
- 110. DELETREAD LA PALABRA
- 111. LA MONEDA QUE CORRE
- 112. ¿QUÉ VES?
- 113. NI SÍ, NI NO
- 114. EL TELEGRAMA
- 115. EL DETALLE CAMBIADO

## **JUEGOS DE DISTENSION**

Llevamos ya varios meses de reuniones y quizás en algunos grupos han comenzado a surgir pequeñas tensiones. Tensiones que probablemente han sido ocasionadas por tonterías, o a veces por causas más serias, sin embargo crean un ambiente de malestar en el grupo. Por ello conviene que el conflicto se solucione cuanto antes y además se haga utilizando la mejor vía. Desde estas líneas os proponemos unos juegos de distensión útiles para cualquier ocasión. Pueden ser utilizados con diferente finalidad : “calentar” al grupo, tomar contacto entre los diferentes participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad otra, o como punto final de un trabajo en común.

- 116. LA BATALLA DE LOS GLOBOS
- 117. POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA



118. PROTEGIENDO LAS BASES
119. EL REGATE DE LA SERPIENTE
120. SIGUE HABLANDO
121. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO
122. CIRCULOS COLOREADOS
123. GIRA A LA TORTUGA
124. AGARRAR LA COLA
125. CARRERA DE BARCAS HUMANAS
126. CIUDAD PUEBLO PAIS
127. PIES QUIETOS
128. ¿UN QUÉ?
129. LA TORMENTA
130. EL DRAGÓN
131. PALOMITAS PEGADIZA
132. ¿SABES QUIEN SOY ?
133. EL INQUILINO
134. LAS TIJERAS MÁGICAS
135. LAS CULEBRAS
136. VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS
137. RELEVOS DEL CANGREJO
138. LA ROSA DE LOS VIENTOS
139. BAILES POR PAREJAS
140. ACECHANDO AL JEFE
141. -----
142. AS DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA
143. BARCOS EN LA NIEBLA
144. BULLDOG INGLÉS
145. CALIENTE O FRÍO
146. CANCIÓN DE DESAFÍO
147. CÍRCULOS CUADRADOS
148. LECTURA DE LA BRÚJULA
149. ATRAPANDO AL TOBILLO
150. ATRAPANDO LA CADENA
151. ATRAPANDO LA MOFETA
152. EL JUEGO DE KIM

## **COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS**

Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

153. ARREBATAR CON LA MANO
154. LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO
155. PELEA DE POLLOS
156. LUCHA INDIA CON LA PIERNA
157. JALANDO LA ESTACA
158. TORCIENDO LA ESTACA
159. CHOQUE DE RODILLAS
160. BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO

- 161. REMOLQUE CON CINTURÓN
- 162. LA BOFETADA
- 163. PELEA DE PATOS
- 164. PELEA DE GALLOS
- 165. EL VIEJO TARUGO
- 166. ESQUIVA EL TIRO
- 167. GOLPÉALES

## **TECNICAS DE ANIMACIÓN Y CALENTAMIENTO GRUPAL**

El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Pueden utilizarse en muchos momentos:

- a) Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.
- b) Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes.

El abuso en las dinámicas de animación puede afectar a la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas.

Estableceremos la diferencia entre dinámicas de animación y de calentamiento, en que estas últimas tienen un matiz más profundo, en donde el conocimiento desde el punto de vista afectivo es una parte fundamental.

- 168. ESTO ME RECUERDA
- 169. EL BUM
- 170. EL ALAMBRE PELADO
- 171. CUENTO VIVO
- 172. CUERPOS EXPRESIVOS
- 173. COLA DE VACA!
- 174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS
- 175. EL CHOCOLATEADO
- 176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!
- 177. GUIÑANDO EL OJO
- 178. QUÍTAME LA COLA
- 179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?
- 180. SE MURIÓ CHICHO
- 181. ALTO Y SIGA
- 182. LA DOBLE RUEDA
- 183. LAS LANCHAS

## **JUEGOS SIN MATERIALES**

- 1 . ENTREVISTAS MUTUAS
4. ESTE ES MI AMIGO
7. CORRO DE NOMBRES
9. PALMADAS
10. ME PICA AQUÍ
11. LA CESTA ESTÁ REVUELTA
15. ESTOY SENTADO, Y AMO
16. RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)
17. OCUPAR EL TERRENO
18. RUEDA DE NOMBRES
19. RASGOS EN COMÚN
20. EL CHULO
21. EL GANGOSO
22. SI FUERA...
25. EL ESCULTOR
27. EL LAVACOCHE
29. TOCA AZUL
31. EL VIENTO Y EL ARBOL
34. DRAGON
35. FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR
37. PIO - PIO
39. SERPIENTE GIGANTE
40. TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME
41. LIBRO MÁGICO
42. TORMENTA
43. FAMILIA DE ANIMALES
44. ENANITOS Y DUENDES
46. FORMAS
50. LA VISITA AL ZOO
58. LA CADENA DE GESTOS
60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?
61. LOS AMIGOS
- 63 ¡HOP ! ¡TOCADO!
65. EL SASTRE
67. LA MANO OBEDIENTE
69. QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO
71. EL DETECTIVE FAMOSO
73. SUBMARINOS
74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)
83. EL CAZADOR DE CONEJOS
84. AL GAVILAN
85. LA RED
86. EL EMPEDRADO
92. CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS
93. CARRERAS DE COCHES
94. LAS SARDINAS
95. CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS
96. CARRERA DE CIEN PIES AL REVES

97. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?
99. CONQUISTA DEL CÍRCULO
103. EL CAZADOR Y LA LIEBRE
109. LA CARRERA DE LAS LETRAS
110. DELETREAR LA PALABRA
112. ¿QUÉ VES?
113. NI SÍ, NI NO
115. EL DETALLE CAMBIADO
120. SIGUE HABLANDO
121. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO
123. GIRA A LA TORTUGA
126. CIUDAD PUEBLO PAIS
127. PIES QUIETOS
128. ¿UN QUÉ?
129. LA TORMENTA
131. PALOMITAS PEGADIZAS
133. EL INQUILINO
135. LAS CULEBRAS
137. RELEVOS DEL CANGREJO
139. BAILES POR PAREJAS
140. ACECHANDO AL JEFE
144. BULLDOG INGLÉS
145. CALIENTE O FRÍO
146. CANCIÓN DE DESAFÍO
149. ATRAPANDO AL TOBILLO
150. ATRAPANDO LA CADENA
151. ATRAPANDO LA MOFETA
152. EL JUEGO DE KIM
153. ARREBATAR CON LA MANO
154. LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO
155. PELEA DE POLLOS
156. LUCHA INDIA CON LA PIERNA
157. JALANDO LA ESTACA
158. TORCIENDO LA ESTACA
159. CHOQUE DE RODILLAS
162. LA BOFETADA
163. PELEA DE PATOS
164. PELEA DE GALLOS
165. EL VIEJO TARUGO
168. ESTO ME RECUERDA
169. EL BUM
170. EL ALAMBRE PELADO
171. CUENTO VIVO
173. ¡COLA DE VACA!
174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS
175. EL CHOCOLATEADO
176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!
179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?

180. SE MURIÓ CHICHO
181. ALTO Y SIGA
183. LAS LANCHAS
186. GENTE A GENTE
188. OBJETO IMAGINARIO
189. UNIÓN CON LA NATURALEZA
190. MIMO NATURAL
192. LA CÁMARA DE FOTOS
193. EL TOPO
194. LINCE Y CONEJO
196. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA
197. DEPREDADORES Y PRESAS
198. PIRÁMIDE DE VIDA
199. INTERACCIÓN
200. LAS ADAPTACIONES
201. AMANECER EN LA JUNGLA
202. EXPLORADORES
203. LAS HUELLAS
204. LA CAZA DEL TESORO
205. ABRAZAR LA NATURALEZA
206. BUSCA UNO IGUAL
207. ¿QUÉ ANIMAL SOY?
208. EL LAZARILLO
209. COLLAGE NATURAL
210. LOS CINCO SENTIDOS
211. EL ZORRO
212. DESCUBRIR
218. LIBRO MÁGICO
222. DIÁLOGO
224. PASEO EN LA JUNGLA
212. DESCUBRIR
218. LIBRO MÁGICO
222. DIÁLOGO
224. PASEO EN LA JUNGLA
226. SILENCIO
228. EL PARTIDO
232. GEMO
233. SHERLOCK HOLMES
240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA
242. LA ERE
243. MUELLE HUMANO
250. EL CORRO DE LA TARDE
252. SOY LIBRE

## **JUEGOS EN LA NATURALEZA**

189. UNIÓN CON LA NATURALEZA
190. MIMO NATURAL

191. SORPRESA ARTIFICIAL
192. LA CÁMARA DE FOTOS
193. EL TOPO
194. LINCE Y CONEJO
195. GOTAS DE AGUA
196. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA
197. DEPREDADORES Y PRESAS
198. PIRÁMIDE DE VIDA
199. INTERACCIÓN
200. LAS ADAPTACIONES
201. AMANECER EN LA JUNGLA
202. EXPLORADORES
203. LAS HUELLAS
204. LA CAZA DEL TESORO
205. ABRAZAR LA NATURALEZA
206. BUSCA UNO IGUAL
207. ¿QUÉ ANIMAL SOY?
208. EL LAZARILLO
209. COLLAGE NATURAL
210. LOS CINCO SENTIDOS
211. EL ZORRO

## **JUEGOS DE COMUNICACIÓN**

212. DESCUBRIR
213. PECERA
214. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA
215. EJERCICIO DE LA NASA
216. CON LAS MANOS EN LA MASA
216. FANTASMAS
217. CINTAS DE PREJUICIOS
218. LIBRO MÁGICO
219. EL BAILE DE LA ALFOMBRA
220. TORBELLINO DE IDEAS
221. LOS MENSAJES
222. DIÁLOGO
223. AFIRMACIONES EN GRUPO
224. PASEO EN LA JUNGLA

## **RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

### **JUEGO DE ROLES: FICHA TIPO**

**1. DEFINICIÓN:** Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar las personas participantes. Se trata de vivencias no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

**2. OBJETIVOS:** Proyectarse en los papales planteados, comprenderlos, percibir emociones. Desarrollar cohesión y confianza en el grupo. Incrementar la confianza personal. Desarrollar la creatividad y mejorar soluciones de problemas o acciones planteadas.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase, .... Unas personas "actuarán" y otras harán de observadoras de los roles.

**4. MATERIALES:** El mínimo posible para evitar el peligro de teatralización.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar el tomárselo a broma. ¡Ojo, no obstante, con el exceso de realismo! El peligro complementario a la teatralización es caer en el psicodrama.

El animador puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse sólo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

## **6. DESARROLLO:**

- a) Precisión de detalles (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices, ....).
- b) Enumeración y explicación de los roles y de la función de observadores/as.
- c) Asignación de los roles a personas y elección de observadores/as (al menos uno/a por rol).
- d) Tiempo de preparación a los actores/as para meterse en su rol. Consignas a los/as observadores/as.
- e) Señal de inicio. El animador/a velará a partir de entonces por el exceso de realismo, los "accidentes", la teatralización, ....
- f) ¡Alto! Evaluación.
- g) Volver a jugar si se quiere y, si es necesario, modificar los roles.

## **7. EVALUACIÓN:**

Objetivos: estructurar lo vivido, organizar los elementos aportados por cada persona, y reflexionar sobre los roles. Exige tiempo, pero es lo fundamental.

Mecanismo:

1- Relato de quien/es hacían la observación general. Descripción "objetiva", cronológica (no emocional) del desarrollo. Enfriará emociones y permitirá situar vivencias personales en el conjunto de la acción. puede haber más de un relato.

2- Relato/informe de quienes actuaron. Todos/as y cada uno/a de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias, sentimientos,....

3- Relato/evaluación de los/as observadores/as de roles concretos. Su evaluación se refiere a roles, nunca a personas. Es importante intentar captar los momentos claves del desarrollo de cada rol, el tránsito de una frase a otra, los cambios de actitudes e influencias de ellos, las emociones, ....

8. NOTAS: El juego de roles es un "laboratorio". Nadie debe participar si no lo desea., la teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el que se convierta en psicodrama puede complicar las cosas.

225. COLLAGE

226. SILENCIO

228. EL PARTIDO

229. TELARAÑA

230. AGUANTAR EL MURO

231. CONFLICTO DE NÚMEROS

232. GEMO



## **1 . ENTREVISTAS MUTUAS**

1. DEFINICION: Se trata de crear un mundo en común, por parejas.
2. OBJETIVOS: Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.
6. DESARROLLO: Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.
7. EVALUACION: Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.

## **2. CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA**

1. DEFINICION: Consiste en ponerse en lugar de los otros.
2. OBJETIVOS: Aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 12 años.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafo.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).

EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuerte y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mi lo que soy?

EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)?¿Quienes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias?

EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?

Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura.

7. EVALUACION: Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuizadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.

### **3. EL NIDO**

1. DEFINICION: Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto - ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

2. OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.

3. PARTICIPANTES: Grupos de 4-6 personas, a partir de los 6 años. Si el grupo es numeroso, realizarlo por subgrupos.

4. MATERIALES: Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.

Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

7. EVALUACION: No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.

### **4. ESTE ES MI AMIGO**

1. DEFINICION: Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

2. OBJETIVOS: Integración de todos los participantes al grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

7. EVALUACION: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante la progresiva "numerificación").

## **5. CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS**

1. DEFINICION: Se trata de conocer al resto de los jugadores utilizando una pelota que deberán arrojar al contrario.

2. OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de juegos con una pelota.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un balón.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo.

6. DESARROLLO: En este juego uno de los jugadores (jugador 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (jugador 2) . Mientras el que fue nombrado (jugador 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador (jugador 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primero (jugador 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los jugadores que corrían escuchan esta característica deben pararse en el lugar que están para que el que tiene el balón (jugador 2) trate de golpearlos con él. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie, el jugador nombrado 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 golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

## **6. ¿ TE GUSTAN TUS VECINOS?**

1. DEFINICION: Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres y pasar un rato divertido.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, .... a partir de 5 años.
4. MATERIALES: Una silla menos que participantes.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
6. DESARROLLO: Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?."

Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la personas del centro intentará ocupar una silla.

Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.

## **7. CORRO DE NOMBRES**

1. DEFINICION: Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.
4. MATERIALES: ----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
6. DESARROLLO: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado,...

## **8. PELOTA AL AIRE**

1. DEFINICION: Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 6 años.

4. MATERIALES: Pelota, disco u objeto similar.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

6. DESARROLLO: Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

## **9. PALMADAS**

1. DEFINICION: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: En círculo ,el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.

Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

## **10. ME PICA AQUÍ**

1. DEFINICION: Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Ayudar a los demás a recordar.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres, no hay nada malo en no saberlos todos. La primera persona dice: "Se llama Juan y le pica allí" (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose ). La tercera dice: "Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí" (rascándole a María y luego a sí misma.....).

## **11. LA CESTA ESTÁ REVUELTA**

1. DEFINICION: Se trata de decir el nombre del compañero cuya fruta coincida con la que hemos dicho.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Cada persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, 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 a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.

## **12. LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)**

1. DEFINICION: Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Una madeja de lana.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: El 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.

### **13. ALBUM DE RECUERDOS**

1. DEFINICION: Se trata de acertar las cualidades de cada uno.
2. OBJETIVOS: Conocer a los demás.
3. PARTICIPANTES: Más de 6, a partir de 14 años.
4. MATERIALES: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: 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.

### **14. EXPLOTA GLOBOS**

1. DEFINICION: Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Globos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.
6. DESARROLLO: Se reparte un 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.

### **15. ESTOY SENTADO, Y AMO**

1. DEFINICION: Una variante al juego de la silla que nos sirve como juego de presentación.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes, que se sientan en sillas o en cuclillas.
6. DESARROLLO: Se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre a la vez que dice: Estoy sentado..., una 2ª salta correlativa a este diciendo: y amo..., una 3ª y última termina diciendo: muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo), dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos lados de la persona nombrada deben impedir que éste vaya a ocupar el lugar libre.

## **16. RULETA DE PRESENTACION (:PLASH!)**

1. DEFINICION: Una divertida forma de presentarse.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 12, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen dos círculos de igual número de componentes.
6. DESARROLLO: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.

## **17. OCUPAR EL TERRENO**

1. DEFINICION: Correr cada vez más rápido.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----



5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: 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.

## **18. RUEDA DE NOMBRES**

1. DEFINICION: Consiste en repetir los nombres de los demás.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Comienza uno diciendo su nombre. El de su izquierda dice el nombre del anterior y el suyo, y así sucesivamente hasta el último, que deberá repetir todos los nombres. Se pueden meter varias variantes, tales como decir tu nombre y el de una fruta que empiece por la misma letra, decir tu nombre y algo que te gusta o disgusta, etc..

## **19. RASGOS EN COMÚN**

1. DEFINICION: Consiste en sacar el mayor número de similitudes que hay entre cada pareja.

2. OBJETIVOS: Aprender las características que tenemos en común con los demás.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide el grupo por parejas.

6. DESARROLLO: Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc.. gana la pareja que mayor parecido tenga.

## **20. EL CHULO**

1. DEFINICION: Una forma aun poco brusca de aprender los nombres de nuestros compañeros.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, de 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.

## **21. EL GANGOSO**

1. DEFINICION: Una forma muy graciosa de decir los nombres.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Los participantes deben decir uno a uno su nombre haciendo el gangoso. También lo pueden decir tartamudeando, chillando, sin decir las vocales, diciendo sólo las vocales, abriendo mucho la boca, etc..

## **22. SI FUERA...**

1. DEFINICION: Juego de preguntas.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 5, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: 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.

## **23. PERSECUCIÓN DE NOMBRES**

1. DEFINICION: Juego de presentaciones.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Bolígrafos, etiquetas adhesivas y folios.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo se divide en varios grupos.
6. DESARROLLO: 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.

## **24. EFICIENCIA MAXIMA**

1. DEFINICION: Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips (o clavos) contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos).
2. OBJETIVOS: Valorar y plantear la seguridad en sí mismo en relación a las presiones sociales y del grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 años.
4. MATERIALES: Una caja ancha, un frasco estrecho y 75 clips.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Seis voluntarios son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo. después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo ." una prenda". Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente.
7. EVALUACION: Podría tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales, bien sea aceptando aquellos o combatiéndolos, pero raramente ignorándolo (normas de trabajo en fábricas, competitividad en el comercio,...).

## **25. EL ESCULTOR**

1. DEFINICION: Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo.
2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 8-9 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego se hace en silencio.
6. DESARROLLO: Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.
7. EVALUACION: Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc.. Luego puede hacerse en el grupo.

## **26. ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS**

1. DEFINICION: Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final.
2. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años.
4. MATERIALES: Aparato de música o instrumento musical.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Que no quede ningún participante sin ser abrazado.
6. DESARROLLO: Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los ,participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.
7. EVALUACION: El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.

## **27. EL LAVACOCHE**

1. DEFINICION: Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes..
2. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación, el sentirse querido y acogido por el grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de los 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Jugar despacio y con suavidad.
6. DESARROLLO: El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido "lavados".
7. EVALUACION: ¿Cómo se ha sentido el contacto físico, el grupo,...? La evaluación es importante especialmente si es la primera toma de contacto con el grupo.

## **28. EL AMIGO DESCONOCIDO**

1. DEFINICION: Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores.
2. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro.
3. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafo.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: 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 este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimiento vívidos.
7. EVALUACION: Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valonar el juego en relación a situaciones de la vida diaria.

## **29. TOCA AZUL**

1. DEFINICION: Induce al contacto físico
2. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro.
3. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. "Toquen una sandalia" o "toquen una pulsera". Hay muchas variaciones , como "toquen una rodilla con el pulgar izquierdo". Es fenomenal hacerlo a cámara lenta. A los niños les encanta hacerlo muy despacio.

### **30. EL LAZARILLO**

1. DEFINICION: Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados.
2. OBJETIVOS: Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.
4. MATERIALES: Pañuelos o vendas para tapar los ojos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA:
  - Silencio durante todo el ejercicio.
  - El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias.
  - Seamos imaginativos (por ej. : ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto.
  - Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba.
6. DESARROLLO: La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).
7. EVALUACION: Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

### **31. EL VIENTO Y EL ARBOL**

1. DEFINICION: Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.

2. OBJETIVOS: Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupos. La persona que sitúa en el centro permanecerá rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio.

6. DESARROLLO: Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

EVALUACION: Es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido32. AMANECER EN LA JUNGLA

Cada uno elige un animal de la jungla. Cierra los ojos y se imagina que amanece. los animales empiezas a despertarse. Empiezan a hacer el ruido del animal elegido, al principio muy bajito y luego cada vez más fuerte en la medida que el día avanza. La intensidad más fuerte indica el punto del día de mayor actividad. Posteriormente los sonidos irán perdiendo fuerza hasta el silencio que representará el ocaso del día.

### **33. LA GRAN TORTUGA**

Este juego aconseja disponer de un gimnasio o sala grande sin demasiados obstáculos que puedan entorpecer el avance de la tortuga. El "caparazón" de esta será una gran colchoneta de gimnasio, o colchones que no resulten muy pesados. Pero en caso de no disponer de colchonetas, cualquier manta, colchoneta o similar puede servir.

Según el tamaño de la colchoneta, dividiremos a los niños en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la "concha de tortuga". Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. pronto se darán cuenta que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. Los niños de cuatro años, con paciencia, por parte del responsable, van ensayando diferentes formas hasta que consiguen moverla. Los de cinco y seis años logran superar obstáculos con ella sin que se les caiga por el camino. Los de siete son capaces de bajar escaleras y hasta escaparse del colegio

### **34. DRAGON**

Va bien con no más de ocho personas; siete participantes para adultos o siete a ocho para niños. Todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura del que tiene delante con las manos. Entonces la "cabeza" (primera persona de la fila ) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila ) , mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayudan a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante. Si hay más de un dragón cada uno puede operar independientemente.

### **35. FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR**

Una actividad exigente y cooperativa. El director de juego solo da estas instrucciones: "Sin hablar, haced una fila según el día y el mes de vuestro cumpleaños. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre". Los participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y dónde deben empezar y terminar la fila.

No importa mucho que no salga todo correcto. La idea es que trabajen juntos.

### **36. SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS**

El objetivo es mantener todos/as en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y más sillas se quitan cada vez que la música se detiene. En este juego, sin embargo, cada vez más niños/as tiene que juntarse en el grupo, sentados en parte de la silla o encima de otros/as para mantenerse todos en el juego. Al final los niños y/o niñas que comenzaron el juego acaban delicadamente encaramados en una silla, como oposición a las criaturas frustradas que se quedan fuera con un "ganador" en una silla. En el caso de que no haya sillas a mano, se pueden usar personas a gatas.

### **37. PIO - PIO**

Una actividad maravillosa para grupos grandes (15 o más). Todos cierran los ojos y el monitor murmura a uno o una. "Tu eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. cada uno/a busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿Pío - pío?". Si el otro también pregunta "¿Pío - pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o el papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta; ésta sabe que ha encontrado a papá o a mamá gallina y se queda cogido de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio (ahora dos personas se quedan cogidos formando parte de ellos. Si alguien encuentra unas manos cogidas y silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se oirán menos "Pío - pío" hasta que todos estén cogidos. luego el responsable les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa.

### **38. CARRITO DE VERDURAS**

Las personas se sientan en un círculo, quedándose uno en el centro. En parejas, elegir una verdura y los dos que la han elegido intentan cambiar de silla cuando el del centro la nombre, éste también intenta sentarse. Al que se queda sin silla le toca estar en el centro



para hacer un nuevo llamamiento. Cuando el llamamiento es "carrito de verduras" todos tienen que cambiar de sitio.

Si hay más de 20 personas, cada cuatro tienen que ser la misma verdura en vez de dos. Se necesitan sillas fuertes y mucho sitio.

Variación: Se pueden usar los nombres de provincias y cambiar todos de sitio cuando el del centro nombra la región. Ejemplo: "Andalucía".

### **39. SERPIENTE GIGANTE**

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

### **40. TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME**

Los participantes se sientan en círculo para lograr un juego divertido. La primera persona le dice al compañero de su derecha o izquierda: "¿Me quieres dulzura?". Esta persona responde: "Sí, te quiero dulzura, pero ahora no puedo reírme". A continuación la primera persona intenta hacer reír a la segunda. Esto continúa alrededor del círculo hasta que la primera persona es preguntada: "¿Me quieres dulzura?". Si alguien se ríe al ser preguntado provocará la risa de los demás.

### **41. LIBRO MÁGICO**

Es un juego de gestos. El libro mágico es un lugar imaginario en el centro de un círculo de jugadores. Cada jugador por turnos, va al libro y saca algo, en ese momento simula la una actividad relacionada con el objeto que él / ella ha sacado. Por ejemplo un jugador saca una raqueta y simula jugar al tenis.

Los que adivinen la simulación y el objeto/s pueden ir al centro del círculo y acompañar al jugador. No se dice ni una sola palabra. entonces el primer jugador les pregunta si han adivinado el/los objeto/s correctamente. Después todos regresan al círculo y otro jugador saca algo del libro. El juego continúa hasta que todos tengan su turno.

### **42. TORMENTA**

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de

nuevo con la primera persona, indicando que debe chiscar los demás siguen frotándose las manos. Ahora de la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chiscando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo - el crescendo de la tormenta - .

Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos.

### **43. FAMILIA DE ANIMALES**

El animador o responsable prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales. para un grupo de veinte personas bastan seis clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros,... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno.

Cuando los participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos. el objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de "miau", los pollitos con sus aleteos y su "pío", etc.

### **44. ENANITOS Y DUENDES**

Los jugadores se dividen en dos grupos del mismo número. un grupo serán enanitos y otro duendes. Los enanitos acuerdan en secreto de qué color van a ir supuestamente vestidos.

Enanitos y duendes bailan juntos cualquier canción, y al final de cada estrofa un enanito distinto cada vez pregunta a un duende: "¿de qué color son nuestros vestidos nuevos?". El duende nombra un color, y si no acierta, los enanitos responden con un sonoro ¡no! y bailan una nueva estrofa. Así hasta que el duende de turno acierta el color. Entonces los enanitos responden ¡sí! y corren a escaparse hacia una zona, un árbol o cualquier otro lugar que hayan escogido como "casa". los duendes tratan de atrapar tantos como puedan. Después se invierten las tornas y los duendes escogen el color.

En este juego no hay vencedores ni vencidos. Lo que sí hay es mucho gasto de energía entre bailes y persecuciones. Para que no ocurran desgracias personales habrá que calmar de vez en cuando a algún enanito bruto o duende temerario.

### **45. PASAR UN VASO DE AGUA**

Todos permanecen en círculo con un vaso de papel en la boca (el borde cogido entre los dientes). Una persona comienza a verter el agua dentro del vaso de la que tiene al lado (sin utilizar las manos) y así sucesivamente alrededor del círculo. Juego muy bueno para el verano.

## **46. FORMAS**

Este es un buen juego para un descampado o playa poco concurrida, un día en que apetezca estirarse en el suelo. A las "formas" puede jugarse horas y es más entretenido cuando más sean.

Todos los jugadores forman un solo equipo que en un conjunto debe construir algo en común: una letra, un número, una palabra, un animal, una figura, etc. Si el número de participantes lo permite se trata de construir esta forma entre todos. Se puede realizar sobre el suelo con los jugadores estirados. A medida que adquirimos práctica podemos proponer forma con volúmenes, con los participantes de pie, sentados o unos encima de otros.

Por ejemplo, si somos cuatro, podemos formar el número 77 sin grandes dificultades. Usando con imaginación brazos y piernas se pueden representar formas difíciles. Si disponemos de un observatorio elevado podemos fotografiar las formas y de paso obtener buenos retratos de grupo.

## **47. REGAZOS MUSICALES**

Es una versión cooperativa del juego de las sillas. el grupo entero forma un círculo, todos mirando en la misma dirección, muy juntos y con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todos comienzan a andar. Cuando para, intentan sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que nadie se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana. Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla.

## **48. JUGADA EN FORMA DE CRUZ**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

3. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada 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.

## **49. AROS MUSICALES**

1. DEFINICION: El juego consiste en no salirse del aro e intentar que el mayor número de participantes se introduzcan dentro de un mismo aro.
2. OBJETIVOS: Introducir la idea de cooperación, mediante la coordinación de movimientos.
3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 10 personas.
4. MATERIALES: Aros de psicomotricidad y un equipo de música.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Para comenzar a jugar los participantes se agruparán por parejas, colocándose cada una de ellas dentro de un aro de psicomotricidad.
6. DESARROLLO: 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.

7. 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.

## **50. LA VISITA AL ZOO**

1. DEFINICION: ¿Quién dijo que eran difíciles las ciencias naturales? El juego consiste en descubrir un animal.
2. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, .... de 4 a 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que estar concentrado para no fallar y así obtener más puntos.
6. DESARROLLO: 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.

## **51. TOMA Y DAME**

1. DEFINICION: Adecuado para aplacar fiestas y celebraciones que suelen acabar como un campo de batalla.

2. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, .... de 4 a 7 años.

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

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal se salida, 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?

## **52. ABRACADABRA**

1. DEFINICION: Acertar cual es el objeto que ha desaparecido.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.

3. PARTICIPANTES: Máximo de 6 niños, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: 20 objetos diferentes.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Uno de los niños hace 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.

### **53. LAS ABEJAS TRABAJADORAS**

1. DEFINICION: Parecido al veo, veo pero más animado.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

3. PARTICIPANTES: 12 niños, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: Objetos varios.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto : un cuadro, un reloj.....

6. DESARROLLO: 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.

### **54. EL GUARDIAN DEL TESORO**

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de concentración.

3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: 1 piedra y una caja.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños hace de guardián. El resto, de posibles ladrones.

6. DESARROLLO: 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 (en el caso de que tengáis algún lobato revoltoso, sustituir la piedra por un objeto menos peligroso).

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.

## **55. PALPAR A CIEGAS**

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años.
4. MATERIALES: Se necesita una veintena de objetos, preferentemente algunos bastante parecidos entre sí (por ejemplo: una cerilla y un palillo).
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Los niños deberán tener los ojos vendados y sentarse formando una fila. Un responsable hará de 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?

## **56. ¿DONDE SE ESCONDEN?**

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio
2. OBJETIVOS: Se trata de descubrir palabras.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: No vale copiarse del compañero.
6. DESARROLLO: Un responsable elaborará una lista de vocablos que tengan entre ocho 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.

## **57. AL CESAR LO QUE ES EL CESAR**

1. DEFINICION: Para muchos jugadores esta será su primera actuación en público.

2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.

3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.

4. MATERIALES: Papel y bolígrafos para la preparación.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: De la calidad de sus representaciones dependerá la victoria.

6. DESARROLLO: Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papелitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos(rastrillo, jeringuilla...). Los papелitos 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 química. 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.

## **58. LA CADENA DE GESTOS**

1. DEFINICION: Un juego que puede ocasionar disparatadas situaciones

2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.

3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de los niños tiene que salir de la habitación.

6. DESARROLLO: La otra mitad del grupo 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.

## **59. PELOTA TIENE TRES SILABAS**

1. DEFINICION: Para desarrollar el vocabulario sin soltar el balón.

2. OBJETIVOS: Desarrollar el vocabulario.



3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.

4. MATERIALES: Un balón.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: 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....

## **60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?**

1. DEFINICION: Éste es un juego un poco violento, que no hay que prolongar, será una buena válvula de escape físico para los niños, tras una prolongada inmovilidad.

2. OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo.

3. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 10. A partir de 10 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Al principio del juego las manos tienen que estar colocadas rigurosamente en la línea media del recinto donde estamos jugando. El árbitro vigilará eso para evitar toda disputa.

6. DESARROLLO: Los jugadores se colocan en los dos asientos, formando dos bandos opuestos, de forma muscular aproximadamente equilibrada. Cada fila coge las manos de la de enfrente, según el dispositivo mostrado por el dibujo. Esta disposición de manos cruzadas tiene por finalidad no hacer de este juego una lucha individual, no una lucha de equipo, permitiendo equilibrar mejor las fuerzas. A una señal del árbitro, cada uno tira de sus adversarios hasta que un bando haya atraído al otro. Se tiene el derecho de apuntalarse en la aparte inferior del asiento de enfrente, pero no de poner los pies encima. Se repite esto cinco veces, tras lo cual se declara ganador al bando que ha atraído al otro hacia sí con mayor frecuencia.

*NOTA:* Después de cada victoria o derrota los bandos podrán cambiar su posición interior, en función de las fuerzas del adversario.

## **61. LOS AMIGOS**

1. DEFINICION: Juego de manos.

2. OBJETIVOS: Fomentar la atención y destreza de los participantes.

3. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 12. A partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El conductor del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tiene las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano procura coger la mano de otro jugador. Se juega con las manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Pero el conductor del juego, una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo. Así es cómo hay siempre un número impar de manos , y forzosamente queda una desocupada. el propietario de esta mano "viuda" se la mete en el bolsillo hasta el final del juego. Gana el último jugador queda enfrentado con el conductor. ¿Atención! El conductor tiene interés en desplazarse de un extremo al otro de la zona de juegos.

NOTA: En caso de disputa: tres manos juntas, es el par más simétrico el que gana (manos derechas juntas o manos izquierdas juntas). Si este criterio no basta para desempatar : tres manos izquierdas, por ejemplo, hay empate. Resulta evidente que una tercera mano, llegada con retraso cuando las otras dos ya están asidas, es eliminada sin discusión posible.

VARIANTE: El conductor, en lugar de cantar, puede contar un cuento, y las manos deberán unirse por parejas cada vez que pronuncie una palabra fatídica, convenida de antemano.

## **62. LOS CONTRARIOS**

1. DEFINICION: Este juego es muy gracioso para los espectadores, si el conductor sabe elegir gestos divertidos.

2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.

3. PARTICIPANTES: 2 solamente, pero los espectadores no se aburren, a partir de 10 años.

4. MATERIALES: Dos gorros, preferentemente dos sombreros de guardia, confeccionados con periódico.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador coge los dos sombreros de papel y va a ofrecer uno a un jugador de su elección.

6. DESARROLLO: A partir de este momento, este último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si el conductor se pone el sombrero, el otro tiene que descubrirse. Si el conductor ríe, el otro tiene que llorar; si el conductor se pone el sombrero atravesado, el otro tiene que ponérselo en sentido de su largura. Si el segundo jugador comete un error es eliminado, y entrega su sombrero al conductor, el cual va a ofrecerlo a otro jugador. Si no comete ninguna equivocación durante tres o cinco minutos (tiempo a convenir), resulta él ganador. Se convierte

entonces a su vez en conductor, y coge el sombrero para ir a ofrecerlo a un nuevo jugador.

### **63 ¡HOP ! ¡TOCADO!**

1. DEFINICION: Juego de atención y rapidez de movimientos.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido después de una reunión o actividad anterior menos divertida.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 12, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El conductor del juego se coloca en el pasillo que se forma entre los jugadores, delante de la puerta de la zona de juegos. Los jugadores se halan sentados en igual número en dos filas, con los pies descansando normalmente en el suelo.
6. DESARROLLO: El conductor del juego tiene las dos manos levantadas a la altura de los hombros; cuando cierra una, la derecha por ejemplo, los jugadores situados en este lado deben coger, mediante “¡tocado!”, a los jugadores del asiento de enfrente. Pero estos últimos son invulnerables si levantan los dos pies antes de ser tocados. Si el conductor cierra el puño izquierdo, los papeles quedan invertidos. los jugadores del asiento de la izquierda deben coger, mediante “¡tocado!”, a los del asiento de la derecha, los cuales pueden igualmente convertirse en invulnerables con sólo levantar los pies antes de ser tocados. Cuando el conductor cierra ambos puños a la vez, nadie tiene que moverse, y los pies tienen que ser mantenidos en el suelo. El que se mueve pierde un punto. Cada falta es penalizada con un punto malo. Transcurrido el tiempo convenido de antemano, el jugador que tenga menos puntos de penalización es declarado ganador. También pueden sumarse los puntos por bando: el árbitro los apunta rápidamente cada vez. resulta ganador el bando que suma menos.
7. VARIANTE: Si se estima difícil el arbitraje de los pies levantados o colocados en el suelo, se puede sustituir este gesto por otro, por ejemplo: colocar la mano derecha sobre la cabeza para ser invulnerable.

### **64. EL GATITO CIEGO**

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 8, máximo 15, a partir de 5 años.
4. MATERIALES: Venda (la pañoleta).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar.

6. DESARROLLO: El gatito entra en la zona d juegos y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice “miau” (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas. El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo con otro jugador.

7. NOTA: Este juego no pude ser jugado más que por niños se conozcan bien.

## **65. EL SASTRE**

1. DEFINICION: Juego en el que los jugadores tienen que demostrar sus habilidades para engañar al contrario.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 12, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

6. DESARROLLO: El director del juego anuncia que al sastre no le gusta ni el rosa, ni el amarillo, ni el verde. Estos colores no deberán pronunciarse nunca. El director señala a un jugador (el cliente), el cual se levanta y va a inclinarse delante de otro jugador por él elegido (el sastre), con el que traba el siguiente diálogo:

- Buenos días, señor.
- Buenos días amigo mío.
- ¿Cómo me va a vestir?
- Con un pantalón gris (o con un chaleco rojo), etc.

El jugador tendrá derecho a dos intentos para hacer pronunciar al sastre los colores prohibidos. Puede contestar “lo prefiero verde”, a lo que el sastre responderá “no me gusta este tono”, o bien “no tengo tela de este color; pero no pueden repetir nunca dos veces la misma frase. Si el sastre se equivoca, se levanta y asume el puesto del cliente; y a su vez, va a interrogar a otro jugador. SI el sastre no se deja engañar, el cliente prosigue su recorrido hasta que consiga hacer pronunciar sus palabras prohibidas. Además de los colores, hay que acordarse también de las frases de saludo, siempre parecidas. No debe cometer errores en su enunciado y debe pronunciarlas correctamente. Cada vez pueden cambiarse los colores prohibidos.

## **66. EL PAPEL VOLADOR**

1. DEFINICION: Soplar un papel e impedir que nos caiga encima.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Unos trocitos de papel muy ligero (por ejemplo: papel de fumar).
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los niños se hallan sentados, los unos al lado de los otros, en dos filas, formando un pasillo entre ambos.
6. DESARROLLO: Los dos asientos representan los dos bandos adversos. El director del juego, en el centro echa un trocito de papel. La misión de los jugadores es la de impedir que les caiga encima, soplando hacia arriba. Si el papel cae encima de un jugador, el bando contrario suma un punto; si cae al suelo el director lo pone de nuevo en juego. La partida se juega a 10, 15 o 20 puntos.

## **67. LA MANO OBEDIENTE**

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 6 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados. El director explica en primer término el sentido de las órdenes que dictará. Los jugadores tienen que ejecutar estas órdenes con la mano derecha. Hay cuatro "órdenes" a las cuales corresponden cuatro "posiciones" de la mano:
  - Abajo: palma hacia arriba.
  - Arriba: palma vuelta hacia el suelo.
  - Guijarro: puño cerrado.
  - Tijera: se extiende solamente el índice y el mayor.
6. DESARROLLO: A la orden dada por el monitor, por ejemplo "guijarro", los jugadores ejecutan inmediatamente esta orden extendiendo hacia el monitor su mano derecha con el puño cerrado. A la primera equivocación, el jugador se mete la mano izquierda en el bolsillo; a la segunda, se la pone encima de la cabeza; a la tercera, se levanta. para aumentar la dificultad, el monitor puede dar una orden y hacer un ademán distinto. Se puede complicar más, utilizando las dos manos. El director del juego grita a todos: "1 guijarro, o 2 guijarros", "1 tijera o 2 tijeras". Resulta evidente que en el tal caso es preciso cambiar las penalidades de los jugadores que incurren en falta.

## **68. ¿QUÉ SOY?**

1. DEFINICION: El juego consiste en descubrir un animal que llevamos pegado a al espalda.
2. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 12, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Cartones o papeles llevando cada uno el nombre de un animal, y alfileres.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores van sucesivamente en busca del conductor que les cuelga en la espalda un cartón que lleva el nombre de un animal conocido: asno, perro, etc..
6. DESARROLLO: Todos podrán formular preguntas a los demás jugadores para adivinar qué animal representa. "¿Soy un animal doméstico?" "¿Soy feroz...?". Solamente hay que contestar "sí" o "no". Cuando un jugador ha contestado, formula a su vez una pregunta. El primero que descubre lo que es, lanza el grito de su animal, y se hace colgar el cartón en el pecho. Puede seguir contestando a las preguntas de los demás jugadores. El juego termina al cabo de un tiempo fijado, o cuando todos los niños han encontrado el animal que representan.

## **69. QUITATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO**

1. DEFINICION: El juego consiste en levantar de su sitio a los demás jugadores.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 11, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los jugadores están sentados, excepto uno que intenta encontrar un sitio.
6. DESARROLLO: Para poder sentarse tiene que decir a uno de los jugadores sentados: "¡Quítate de ahí que me pongo yo!".  
El otro pregunta: "¿Por qué?".  
Le contesta: "¿Porque tú no tienes tal objeto: cuchillo, red, gorro, cinta con lazo, etc.. Si el jugador interpelado posee el objeto indicado, se lo muestra y permanece en su sitio. Entonces el primer jugador tiene que empezar de nuevo. Por el contrario, si el niño interpelado no posee el objeto famoso, se levanta y continúa el juego.

No se puede indicar dos veces un mismo objeto, ni desalojar al que acaba de hacernos levantar.

## **70. LA MANO MISTERIOSA**

1. DEFINICION: Intentar identificar a los demás jugadores con los ojos vendados, y palpando con las manos.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 10, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Un pañuelo o una gorra para bajarse sobre los ojos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para que haga de detective. Se le conceden tres minutos para observar atentamente las manos de los demás jugadores.
6. DESARROLLO: El detective sale afuera de la zona de juegos y se le vendan los ojos. Mientras tanto, los niños cambian de sitio. El detective vuelve a entrar y, tocando las manos, tiene que identificar a los jugadores. No puede palpar más arriba de la muñeca. Cuando un jugador ha sido reconocido, se mete las manos en los bolsillos, perdiendo el derecho de hacérselas examinar. El detective suma tantos puntos como jugadores identifica. Todos desempeñan sucesivamente el papel de detective, resultando ganador el que suma más puntos.

## **71. EL DETECTIVE FAMOSO**

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 6 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa un jugador que se sitúa en la entrada de la zona de juegos, de espaldas a los demás ocupantes y eventualmente con los ojos vendados. Es el detective.
6. DESARROLLO: El director traba conversación con todos los jugadores, haciéndoles hablar con claridad uno tras otro. Bruscamente grita "¡Alto!" y pregunta al detective: "¿Quién es el último que ha hablado?". Si el detective acierta a la primera, el jugador identificado ocupa su puesto; y si no, la conversación continúa. Se permiten tres intentos. Si a la tercera vez el detective se equivoca de nuevo, paga prenda, y otro jugador ocupa su puesto.

## **72. JUEGO DE LA BRUJULA**

1. DEFINICION: Consiste en situarse en el punto cardinal que indique el conductor del juego.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas para taparse los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de arbitro cierra los ojos.

6. DESARROLLO: El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos.

### **73. SUBMARINOS**

1. DEFINICION: Consiste en llegar al otro extremo de la habitación para encender la luz, el que lo haga antes gana.

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: En una habitación grande con interruptores de la luz en ambos lados, la tropa se divide por la mitad. Cada mitad se pone a cuatro patas al lado de el interruptor que están protegiendo.

6. DESARROLLO: A la orden del director del juego los jugadores tratan de encender la luz por medio del interruptor del otro lado de la sala mientras que protegen el suyo. Este juego se puede volver un poco violento, puesto que unos luchan para llegar a interruptor de los otros en la oscuridad, por ello hay que estar atento para cortar el juego antes de que la cosa se complique.

### **74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)**

1. DEFINICION: Es una variante del tradicional juego del "escondite".

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones.



6. DESARROLLO: Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana.

## **75. JUGADA EN FORMA DE CRUZ**

1. DEFINICION: Consiste en colocar un peso dentro de un recipiente.

2. OBJETIVOS: Juego de habilidad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada 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.

## **76. CARRERA DE LAS HOJAS**

1. DEFINICION: Consiste en una carrera de hojas que habrá que soplar.

2. OBJETIVOS: -----

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: Una hoja.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: 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.

## **77. DIBUJOS EN EQUIPO**

1. DEFINICION: Este juego se recomienda para los más pequeños.

2. OBJETIVOS: Trabajar en equipo.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: Un lápiz por equipo, 5 o más folios de papel por equipo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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 folio de papel .

6. DESARROLLO: El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", después de más o menos 10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, después de más o menos 10 segundos ..... El juego para cuando el director del juego 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.

## **78. LOS HECHICEROS DE THEIS**

1. DEFINICION: 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 otorgarles la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los THEIS, devolver la cordura a los Hechiceros y Hechiceras de la tribu superando duras pruebas.

2. OBJETIVOS: Intervienen tres equipos con misiones diferentes. Los TUAK, Hechiceros, elaboran las pruebas; los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas; y los AVENTIS, tienen que realizarlas.

3. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 jugadores por grupo).

4. MATERIALES: Aquellos que requieran las pruebas. En cualquier caso prever materiales básicos: retales de telas, cartulinas, tizas, tijeras, cuerdas.... Si se hacen disfraces prever telas y material para accesorios: collares, brazaletes.....

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

- El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas.

- La pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros.

- La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos.

- Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se reúnen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar.

Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros.

6. DESARROLLO: Espacio abierto amplio, preferiblemente con vegetación que permita ocultar objetos seguir rastros,..... Juego de puestos al aire libre. Diurno. El juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos. Los TUAK irán elaborando las pruebas, establecerán un tiempo para su realización y preverán el material.

Algunas pruebas posibles:

- Recrear la historia de la tribu de THEIS: creando su himno, su leyenda, su forma de abastecimiento, y de lucha contra los males....
- Buscar el cetro del Consejo que simboliza la sabiduría mediante mensajes secretos.
- Identificar al olfato y al tacto ciertos elementos con poderes mágicos para la tribu.

Mensaje: Cifrado, en código Morse o por medio de pistas.

Duración: La realización de las pruebas no debe ser inferior a una hora. Conviene dar tiempo suficiente a los TUAK para que maduren las pruebas.

7. OBSERVACIONES: Se pueden reducir los grupos de Hechiceros y TUAK a favor de los AVENTIS.

## **79. LA GACETA**

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

2. OBJETIVOS: Realizar una gaceta entre todos los equipos.

3. PARTICIPANTES: 4 grupos (de 6-8 miembros por grupo).

4. MATERIALES: Distintivo para los miembros de cada equipo. texto para la prueba de desfiguración de la voz. Grabadora. rollo de papel continuo de 25 cm. aproximadamente de ancho. Lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores, pegamento o clips.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

- Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta.
- En cada puesto dispongan de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente.
- Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden.

6. DESARROLLO: Espacio cerrado, con salas a ser posible contiguas y dispuestas de forma circular para favorecer el paso de cada equipo sin dificultad. Juego de puestos de interior de carácter cultural.

Puestos:

- Es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala.

- Es conveniente un árbitro por cada puesto.

Puesto 1: 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 primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente.

Puesto 3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta que el último inventa el final.

Puesto 4: Anuncios divertidos. cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios. debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas.

\* una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos:

- narra la parte del culebrón que realizaron.
- escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios.
- se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos.

Duración: 1,30 - 2 h.

7. OBSERVACIONES: Si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. En este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. Tener en cuenta que esto lleva más tiempo.

## **80. EL SECUESTRO**

1. DEFINICION: 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 tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable.

2. OBJETIVOS: Se trata de descubrir a un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.

3. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 personas).

4. MATERIALES: Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo. Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,.... Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,...), tres

cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego.

#### 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

- Los equipos se distinguirán por colores y solo pueden coger las pistas de su color.
- El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico.
- No se puede emplear más dinero del proporcionado al comienzo del juego.
- Los sobres sellados solo deben ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si el grupo recurre a un sobre sellado deberá pagar una prenda al final del juego. Por ej. inventar una canción con coreografía y bailarla.

Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos. Se puede plantear un tiempo de diferencia de 10 minutos entre cada uno de ellos.

#### 6. DESARROLLO: Juego de pistas urbano. Diurno.

Mensajes y pruebas:

- 1.- Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es: El Jardín Botánico, o parque muy conocido (los jugadores se encuentran en un lugar cercano a este).
- 2.- Una vez en el Jardín Botánico el taquillero (o el jardinero) confabulado con los animadores/as pregunta a los jóvenes por determinadas especies que deben reconocer para conseguir la siguiente pista.
- 3.- El mensaje les envía a una línea de metro en una determinada dirección, durante el trayecto deben estar atentos porque en alguna de las estaciones se encuentra su nuevo contacto (este debe llevar algún traje que lo identifique, pero no necesariamente tienen que saber su indumentaria). Deben acercarse disimuladamente y él les indicará el siguiente paso, entregándoles una cámara de fotografiar y un sobre cerrado que sólo pueden abrir una vez realizada la prueba.
- 4.- Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad que tengan algo que ver con el mundo vegetal, que tendrán que entregar al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías pueden abrir el sobre que contiene una dirección, en cuyo reverso se indica que es peligroso acercarse sin antes llamar (para lo cual deben buscar rápidamente el teléfono correspondiente a esa dirección).
- 5.- Al otro lado de la línea telefónica alguien les dice que tienen que salir a la calle y comprar en el primer kiosco de prensa (elegir una estación con una sola salida y un puesto de diarios cercano) una determinada revista en la que se encuentra un mensaje (con algunas letras señaladas del texto, con un crucigrama resuelto o un collage que simboliza el siguiente paso,...). la localización puede ser sencilla, pero su descifrado puede implicar más dificultad o viceversa.
- 6.- El mensaje tiene una contraseña. Para poder acceder al domicilio donde se encuentra el botánico deben descifrar la contraseña y entregar las fotografías realizadas en la 4ª prueba al guardián del botánico que les abrirá la puerta. (Por ej. Mensaje: con la 1ª, 3ª y 5ª sílaba de los mensajes 1ª, 2ª y 3ª, respectivamente, podrás conocer la contraseña).

Lugar: Ciudad.

Duración: Esta depende del tipo de pistas, para las planteadas de 3 a 4 h.

#### 7. OBSERVACIONES: Algunas variantes:

- Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en subgrupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar.

- Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

## **81. LA SELVA**

1. DEFINICION: Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. Hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos.

2. OBJETIVOS: Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten.

3. PARTICIPANTES: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo).

4. MATERIALES: 1 linterna por grupo, cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal), piedras, flautas y caña (instrumento musical).

### CONSIGNAS DE PARTIDA:

- En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Biso (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). Se hace una demostración previa de cada sonido.

- Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse.

- Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos).

- Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.

- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego.

- Los equipos tienen numerados a sus jugadores.

- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar.

6. DESARROLLO: Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno.

Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación.

Duración: De 1 a 2 h.

7. OBSERVACIONES: Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad.

## **82. LOS PALENSILUX**

1. DEFINICION: Los PALENSILUX viven cordialmente desde la última masacre en la que sus jóvenes murieron por pretender la posesión del Lago de la Eterna Juventud. para conmemorar el día en que ambos pueblos se unieron, estos se separan en las dos antiguas tribus, los PALEN y los SILUX y cada uno debe apoderarse del tesoro más preciado de cada tribu. Los PALEN custodiaban sus prendas tejidas con los tres colores de la vida, que les protegían de las plagas y carestías del espíritu y los SILUX sus amuletos que les otorgaban fuerza y valentía.

2. OBJETIVOS: Dos equipos que representan dos tribus

3. PARTICIPANTES: 2 grupos (25 jugadores por equipo).

4. MATERIALES: Fetiches o amuletos de cartulina de color llamativo (20 por 20 cm) y banderolas con tres franjas de colores (trozos de cartulina de 20 por 20 cm sobre las que se pegan tres tiras de papel charol rojo, amarillo y verde). Se precisan al menos 50 de cada. Brazaletes del mismo material para cada jugador, de dos colores, un color por equipo. Numerados por su parte interna del 1 al 5. Cordones de lana para anudarlos o imperdibles.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se avisará con suficiente tiempo para que los jugadores elaboren sus accesorios.

- Cada equipo debe coger objetos del campo del equipo contrario, cuantos más mejor, y evitar que se apoderen de los propios.
- Cada miembro del cada equipo lleva un brazalete a la vista, pero con el valor oculto. La entrega de estos se hace al azar.
- Los jugadores no pueden ser capturados en su terreno, pero si capturar.
- Durante el juego se pueden intercambiar brazaletes entre los miembros de un mismo equipo.
- Las capturas se realizan al valor; se desafía tocando al contrincante. Ambos muestran sus números ocultos. El que tenga el número menor se convierte en presa. La presa dejará el objeto (si lo había cogido) en el suelo. Ambos se dirigen al punto de arbitraje, donde la presa pagará prenda. Una vez pagada prenda se incorpora de nuevo al juego. Si hay empate (el número de ambos jugadores es el mismo) cada uno vuelve a su campo sin objeto alguno.
- Cuando un jugador coge un objeto del campo contrario no habrá conseguido este hasta que regrese a su campo, sin ser capturado. Si lo consigue, lo llevará al punto de arbitraje, donde se agrupan los objetos por equipos (se contabilizan por si es preciso reponerlos antes de que acabe el juego).

- Al cabo de 30 minutos de juego se hace una tregua (de 5 a 10 minutos ) en la cual los jugadores de cada equipo se reúnen para intercambiar brazaletes entre sí y pensar estrategias. Es también buen momento para reponer brazaletes y banderolas.
- Finalizado el juego cada grupo ofrecer sus logros al otro equipo como símbolo de paz.

6. DESARROLLO: Juego de persecución con presas de exterior.

Requisitos:

- El espacio debe estar dividido en dos, ambos de similar tamaño.
- Entre los dos campos se colocará un punto de arbitraje, donde se recogen los amuletos y banderolas conseguidos por cada equipo y donde se pondrán prendas para los capturados.
- Los amuletos se esparcen por el campo de los SILUX y las banderolas en el de los PALEN, si se entierran al menos deben de tener una parte visible.

Lugar: Se precisa un espacio muy amplio que permita la captura, preferiblemente con vegetación para camuflarse.

Duración: 1 hora para el desarrollo del juego.

### **83. EL CAZADOR DE CONEJOS**

1. DEFINICION: Para jugar al aire libre.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Alguien se la liga. El resto, preferentemente de 10 a 15 jugadores, harán de conejitos.
6. DESARROLLO: De espaldas a ellos y tapándose los ojos, quien comienza ligándola tiene que decir: "Cuidado, ha llegado el cazador, le oigo, escondéos 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 la liga uno de los primeros capturados.

### **84. AL GAVILAN**

1. DEFINICION: Para jugar al aire libre.



2. OBJETIVOS: Pensado para los más guerreros, para que se desfoguen y duerman esa noche como angelitos.

3. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno hace de gavián; el resto, de ciervos.

6. DESARROLLO: 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 matarlo?"

El Gavián se responde a sí mismo. Si dice que no, se repite la cantinela, cambiando de oficio, hasta que el gavián 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 gavián 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 gavián en la nueva partida.

## **85. LA RED**

1. DEFINICION: Consiste en bailar al compás de la música, entrando y saliendo de la red, cuando la música pare deberán evitar ser atrapados en la red.

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentido del ritmo.

3. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de ellos son la red, la otra mitad, los pececillos. Para formar la red, los niños forman un corro.

6. DESARROLLO: 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.

## **86. EL EMPEDRADO**

1. DEFINICION: Es una carrera de relevos.
2. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Lo ideal es formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno. Se trazan dos líneas, una a ocho o nueve metros de la otra.
6. DESARROLLO: 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. Debido a la rivalidad que genera el juego, la figura del árbitro se antoja fundamental.

## **87. LAS PULGAS SABIAS**

1. DEFINICION: Juego de palabras.
2. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años.
4. MATERIALES: Diccionario.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno.
6. DESARROLLO: 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.

## **88. CAZA DEL ELEFANTE**

1. DEFINICION: Consiste en encontrar el rastro de una manada de elefantes que ha sido robada.

2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 8 años.

4. MATERIALES: Lana de seis colores, polvos de talco, plásticos de identificación de plantas.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesitará tiempo para poner las pistas.

6. DESARROLLO: 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 los equipos. Por lo tanto cada equipo puede buscar al elefante que lleve la manta del color de su equipo. Los lobatos siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben coger los colores de otros equipos. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polveros 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, (padres o monitores). Pero los elefantes ha sido capturados por una banda de ladrones que venderán los elefantes a los lobatos por 2.000.000 ptas.

7. NOTA: 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 equipo solo debe coger los plásticos justos para llegar a 2.000.000 ptas. y pagar a los ladrones por su elefante. Entonces el equipo devuelve el elefante al circo donde son recompensados.

## **89. NOMBRES MEZCLADOS**

1. DEFINICION: Es un juego de estrategia.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.

3. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Una tarjeta para cada base con un nombre y con una base a la que ir después.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas.

6. DESARROLLO: A cada una de las personas de las bases se de da una tarjeta similar a las descritas a continuación:

1. Tu eres "PUÑO DE TRUNO". Diles que deben encontrar a "EL KRAKEN".
2. Tu eres "EL KRAKEN". Diles que deben encontrar a "THORIN".
3. Tu eres "THORIN". Diles que deben encontrar a "HULK".
4. Tu eres "HULK". Diles que deben encontrar a "ROBIN HOOD".
5. Tu eres "ROBIN HOOD". Diles que deben encontrar a "PUÑO DE TRUENO".

Por supuesto se puede cambiar el número de bases. A cada persona que controla una base también se le da una actividad para que hagan los jugadores. Las personas encargadas de las bases se alejan de la manada y se esconden en un área determinada. Los equipos son enviadas a encontrar un "NOMBRE" cada una uno diferente. Cuando encuentran a una persona encargada de una base, los jugadores tienen que preguntar si es el nombre que están buscando. Si no es deben seguir buscando. Si es, les dirá un ejercicio que deben hacerle a simple. Cuando acaban, la persona encargada de la base les da un punto si cree que lo han hecho bien y les dice ha quien deben buscar el siguiente. Gana el equipo que pase antes por todas las bases y complete el mayor número de ejercicios.

## **90. SEÑALES DE CARRETERA**

1. DEFINICION: Consiste en calcar las inscripciones de una señal de tráfico.
2. OBJETIVOS: Reconocer las señales de tráfico.
3. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una hoja de papel duro para cada equipo, un lápiz de cera grande.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas.
6. DESARROLLO: A la orden de comenzar, cada equipo va en busca de carteles de carretera que calcar. Tienen que conseguir calcar la frase " SIEMPRE ALERTA " en la hoja de papel. Tienen que hacerlo frotando con el lápiz de cera el papel sobre las letras de las señales. El primer equipo que complete la frase es el ganador. Este es un juego que hace que los jugadores piensen en todos los nombres de las señales de la zona donde están. Es una buena idea darles también un paño mojado para que limpien las señales si las manchan.

## **91. COHETES INTERCEPTORES**

1. DEFINICION: "La mejor defensa es el ataque"
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Un cubo grande o un barreño, gran cantidad de pelotas de colores todas del mismo color, cinco pelotas de color blanco y cualquier cosa para marcar la zona de tiro

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se juega por dos equipos. Este juego es mejor para zonas donde haya sitios donde esconderse o para jugar de noche cuando se ve peor.

6. **DESARROLLO:** A los jugadores del equipo atacante se le llama cohetes y a los del equipo defensor, interceptores. Se marca la zona de tiro y se coloca el cubo o el barreño 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.

## **92. CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS**

1. **DEFINICION:** Este es un juego especialmente indicado cuando se este en habitaciones grandes o fuera con un gran número de chavales.

2. **OBJETIVOS:** Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.

3. **PARTICIPANTES:** Más de 10, a partir de 7 años.

4. **MATERIALES:** -----

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se dividen los jugadores en dos equipos y se sitúan unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa". Si se esta en una habitación no poner la "casa" demasiado cerca de la pared o de lo contrario se harán daño contra ella. Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas.

6. **DESARROLLO:** Si se grita 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 se grita 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 se grita 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. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores.

## **93. CARRERAS DE COCHES**

1. **DEFINICION:** Consiste en correr adoptando una postura previamente indicada.

2. **OBJETIVOS:** Potenciar el trabajo en equipo.

3. **PARTICIPANTES:** Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se le da el nombre de un coche.

6. DESARROLLO:

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 a 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

## **94. LAS SARDINAS**

1. DEFINICION: Es una variante del juego del escondite, con la peculiaridad de que no se elimina a nadie.

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.

3. PARTICIPANTES: Participa el grupo completo, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien.

6. DESARROLLO: 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.

## **95. CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS**

1. DEFINICION: Es una variante del juego del escondite mezclada con los tradicionales juegos de estrategia.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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.

6. DESARROLLO: 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 avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

## **96. CARRERA DE CIEN PIES AL REVES**

1. DEFINICION: Consiste en que cada equipo debe superar una pruebas de carácter deportivo.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos).

6. DESARROLLO: Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del director del juego el primer competidor (que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (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.

## **97. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?**

1. DEFINICION: Consiste en acercarse a un punto y tocar el silbato sin ser oído.

2. OBJETIVOS: Potenciar el oído y tranquilizar a los chavales después de un juego movidito.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un silbato.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura.

6. DESARROLLO: Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el silbador 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 silbador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

## **98. EL SILBATO CANTARÍN**

1. DEFINICION: Juego para ser realizado en la noche de un campamento.

2. OBJETIVOS: Potenciar el oído y la orientación.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Varias pañoletas.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El director del juego con varias pañoletas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un silbato.

6. DESARROLLO: Los jugadores deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas de manos del director del juego que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El director del juego 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 pañoletas.

## **99. CONQUISTA DEL CÍRCULO**

1. DEFINICION: Competición de lucha.

2. OBJETIVOS: Conocer los músculos de nuestro cuerpo.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas.

6. DESARROLLO: Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del director del juego 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.

## **100. ESCONDIENDO MI NUMERO**



1. DEFINICION: Es un juego que reúne en sí todos estos elementos : saber esconderse, orientación, estrategia. Es un juego de stalking.
2. OBJETIVOS: Saber ocultarse en el campo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Un lápiz y una hoja por participante.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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.
6. DESARROLLO: 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.

### **101. LA PRESA CAPTURADA**

1. DEFINICION: Típico juego de pañoletas.
2. OBJETIVOS: - - - - -
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una pañoleta.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas.
6. DESARROLLO: Uno de los participantes, con la 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 la pañoleta a la presa. 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.

### **102. EN FILA DE A UNO**

1. DEFINICION: Típico juego de pañoletas.
2. OBJETIVOS: Dejarse guiar por nuestro compañero.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Una pañoleta por jugador.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman equipos de +7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo.

6. DESARROLLO: Cada equipo forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila, que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

### **103. EL CAZADOR Y LA LIEBRE**

1. DEFINICION: Consiste en que los cazadores deberán capturar a las liebres.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los cazadores y las liebres.

6. DESARROLLO: Se comienza el juego y los cazadores tratan de pillar a las liebres y levantarlas en el aire durante cinco segundos, con lo que la liebre queda capturada y por lo tanto, eliminada. Después que queden eliminadas todas las liebres, se invierten los papeles, pasando el equipo de liebres a ser cazadores; y los cazadores a liebres. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a las liebres cuando les tocó ser cazadores.

### **104. LAS CUATRO ESQUINAS**

1. DEFINICION: Consiste en recoger el mayor número de pañoletas sin que nos toquen con el balón.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: 4 Pañoletas y un balón.

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

6. DESARROLLO: El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los 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.

## **105. EL BATEADOR LOCO**

DEFINICION: Consiste en resistir más tiempo en el centro del círculo sin que nos toque la pelota.

2. OBJETIVOS: Juego de habilidad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un palo para batear y una pelota.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano.

6. DESARROLLO: En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

7. VARIANTES: Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas.

## **106. ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS**

1. DEFINICION: Es un juego que mezcla el juego de cartas con los de stalking, estrategia. ES muy completo.

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Naipes

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas. El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos tomando las ubicaciones que se indican en la figura.

6. DESARROLLO: 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.

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 comenzar 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.

7. VARIANTES: Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, las posiciones de los dioses, el numero de dioses, etc.

## **107. LOS ESPAGUETIS**

1. DEFINICION: Desenredar el cordel antes que los demás.

2. OBJETIVOS: Fomentar la destreza y la habilidad manual.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años.

4. MATERIALES: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador.

6. DESARROLLO: 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.

## **108. ¿HAS VISTO?**

1. DEFINICION: Juego de observación.

2. OBJETIVOS: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente : noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprender a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc..

3. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años.

4. MATERIALES: Papel, lápices.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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..

6. DESARROLLO: 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 desembaraza de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda.

7. 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.

## **109. LA CARRERA DE LAS LETRAS**

1. DEFINICION: Juego de palabras

2. OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho.

6. DESARROLLO: 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.

7. NOTA: Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.

## **110. DELETREAD LA PALABRA**

1. DEFINICION: Este juego es una variante del anterior.

2. OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: 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.

## **111. LA MONEDA QUE CORRE**

1. DEFINICION: Juego de habilidad.
2. OBJETIVOS: Fomentar la habilidad y la destreza manual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Una moneda. Cuanto más pequeña es la moneda, más difícil es el juego.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.
6. DESARROLLO: 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 al 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.

## **112. ¿QUÉ VES?**

1. DEFINICION: Juego de observación.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez.
6. DESARROLLO: 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.

### **113. NI SÍ, NI NO**

1. DEFINICION: Juego de atención.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: 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.

7. VARIANTE: 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.

### **114. EL TELEGRAMA**

1. DEFINICION: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años.

4. MATERIALES: Papel y lápices.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: “Prohibido fumar” o “Ventanilla de emergencia”.

6. DESARROLLO: 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.

### **115. EL DETALLE CAMBIADO**

1. DEFINICION: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados.
6. DESARROLLO: 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.

### **116. LA BATALLA DE LOS GLOBOS**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Un globo por participante
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.
4. DESARROLLO: 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.

### **117. POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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.

4. DESARROLLO: El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. 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.

## **118. PROTEGIENDO LAS BASES**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: Esterillas.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...

4. DESARROLLO: Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista)

Opcional: Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses" por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas.

## **119. EL REGATE DE LA SERPIENTE**

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: Una pelota.

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

4. DESARROLLO: 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. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

## **120. SIGUE HABLANDO**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: -----
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
4. DESARROLLO: 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.

## **121. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: -----
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
4. DESARROLLO: 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.

## **122. CIRCULOS COLOREADOS**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.
4. DESARROLLO: 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.

5. NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y sería conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

### **123. GIRA A LA TORTUGA**

Si a tus chavales les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego.

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

4. DESARROLLO: Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.

### **124. AGARRAR LA COLA**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2.. MATERIALES: Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo).

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

4. DESARROLLO: Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

### **125. CARRERA DE BARCAS HUMANAS**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca.

4. DESARROLLO: 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.

Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.

## **126. CIUDAD PUEBLO PAIS**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

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

4. DESARROLLO: 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 continúa por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

## **127. PIES QUIETOS**

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: A cada jugador se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores.

4. DESARROLLO: Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son más bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercarlo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir

a por ella y el punto se le da a el. Una vez que la pelota es llevada al círculo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.

## **128. ¿UN QUÉ?**

1. DEFINICION: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.
2. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.
6. DESARROLLO: 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.

## **129. LA TORMENTA**

1. DEFINICION: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos.
2. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo.
6. DESARROLLO: 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 chiscar 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 chiscando 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 lo mismos pasos en sentido contrario.

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

### **130. EL DRAGÓN**

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

2. OBJETIVOS: Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 18 personas.

4. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas.

6. DESARROLLO: 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.

### **131. PALOMITAS PEGADIZAS**

1. DEFINICION: Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz , se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo.

2. OBJETIVOS: Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable.

3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.

### **132. ¿SABES QUIEN SOY?**

1. PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.
2. MATERIALES: 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gaz, linterna, etc..).
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se les debe dividir en dos equipos. 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.
4. DESARROLLO: 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.

### **133. EL INQUILINO**

1. PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes.
2. MATERIALES: - - - - -
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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 pared derecha e izquierda respectivamente.
4. DESARROLLO: 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!.

### **134. LAS TIJERAS MÁGICAS**

1. PARTICIPANTES: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos.
2. MATERIALES: Tijeras.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director.
4. DESARROLLO: 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.

### **135. LAS CULEBRAS**

1. PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

2. MATERIALES: - - - - -

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos.

4. DESARROLLO: 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.

### **136. VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS**

1. PARTICIPANTES: Grupo, desde los 7 años.

2. MATERIALES: Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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.

4. DESARROLLO: 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.

### **137. RELEVOS DEL CANGREJO**

1. PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.
2. MATERIALES: - - - - -
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.
4. DESARROLLO: 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.

### **138. LA ROSA DE LOS VIENTOS**

1. PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años.
2. MATERIALES: Una brújula.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: 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.
4. DESARROLLO: Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados 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 habrá perdido el juego.

### **139. BAILES POR PAREJAS**

1. PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años.
2. MATERIALES: - - - - -
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.
4. DESARROLLO: Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.
5. NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales.

## **140. ACECHANDO AL JEFE**

1. DEFINICION: La persona que está siendo acechada intentará coger de improviso a alguno de los que le siguen.

2. OBJETIVOS:

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples.

6. DESARROLLO: La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. Si los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientras que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.

Después de cierto período todos los chavales se reúnen y se secciona a oro muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.

7. EVALUACIÓN: -----

## **142. AS DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA**

1. DEFINICION: Consiste en realizar unos nudos antes que el grupo rival.

2. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos.

6. DESARROLLO: En cada grupo se forman equipos de dos. Cuando se indique "ya" cada chaval amarra un "As de Guía" alrededor de su cintura. El primer jugador de cada equipo que finalice atará su cuerda a la del compañero con el nudo de "Vuelta de escota". Ambos deberán alzar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. El primer grupo donde todos los muchachos

estén con las cuerdas estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.

7. EVALUACIÓN: -----

### **143. BARCOS EN LA NIEBLA**

1. DEFINICION: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador.

2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos.

6. DESARROLLO: Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las mandos puestas sobre los hombro del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados ente sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupo, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).

7. EVALUACIÓN: -----

### **144. BULLDOG INGLÉS**

1. DEFINICION: Consiste en atravesar una zona sin ser atrapado por otro/s jugadores.

2. OBJETIVOS: Pasar un rato divertido.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos chavales más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro

Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo ante de que el pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.

7. EVALUACIÓN: -----

### **145. CALIENTE O FRÍO**

1. DEFINICION: Consiste en acertar el objeto que ha seleccionado el grupo mediante los aplausos de este.

2. OBJETIVOS: Es un juego de diversión donde no hay ganadores.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso".

6. DESARROLLO: Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

7. EVALUACIÓN: -----

### **146. CANCIÓN DE DESAFÍO**

1. DEFINICION: Consiste en una competición musical.

2. OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo.

6. DESARROLLO: El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.

7. EVALUACIÓN: -----

## **147. CÍRCULOS CUADRADOS**

1. DEFINICION: Se trata de una competición de nudos.

2. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos, éstos a su vez se dividen también y forman dos líneas, de tal modo que cada jugador del mismo quede aparejado por otro a su lado del mismo grupo.

6. DESARROLLO: Cada jugador sostendrá su cuerda de manera que le pase por detrás del cuello y les caiga a ambos extremos al frente, más abajo del pecho, a una señal dada, cada muchacho tratará de hacerse cargo del extremo de la cuerda de la derecha amarrando al mismo utilizando un nudo "Llano o de rizo" al extremo de la cuerda de su compañero de enfrente. Mientras tanto el compañero tratará de hacer una acción similar con el extremo izquierdo de su cuerda. Cuando cada muchacho haya finalizado deberá haber hecho un aro con cuerdas, que engloben a ambos muchachos. Ellos tratarán de echarse hacia atrás a fin de probar la resistencia que tiene el nudo que han hecho y para esto pondrán la cuerda tensa y alzarán sus manos y brazos al aire. Cuando todas las parejas en cada uno de los grupos han hecho esta acción, el grupo completo gritará una señal. El primer equipo que finaliza con esta actividad, comprobándose que todos los nudos están correctamente hechos, es el equipo ganador.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Haga esta competencia una o dos veces, entonces hágala nuevamente, primero utilizando el nudo "Vuelta de escota". Si por casualidad se tiene un número impar de muchachos en un grupo, este deberá formar pareja con el director de juego.

## **148. LECTURA DE LA BRÚJULA**

1. DEFINICION: Consiste en situar con una brújula la dirección en que se encuentra una serie de artículos.

2. OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Es necesario para cada grupo una brújula y una lista de ocho artículos que hay en la zona de juego, tales como: cuadro sobre la pared, cesta de basura, cerradura, mapa, etc., y una tiza para dibujar círculos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, cada uno formando una fila. Del lado opuesto a cada grupo, es decir, al otro extremo del local, hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un jugador pueda pararse en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos.

6. DESARROLLO: El jugador número 1 de cada equipo, cuando se indique la señal, corre para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en que dirección se encuentra este objeto. Regresa a la fila y toca al jugador que le sigue en su grupo , y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas que hayan tenido un margen de error de 10 grados, 5 puntos por las lecturas que han tenido un error entre 10 y 20 grados.

7. EVALUACIÓN: -----

### **149 . ATRAPANDO AL TOBILLO**

1. DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

2. OBJETIVOS: Diversión.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que agarrar a otro jugador por el tobillo. Todos contra todos.

6. DESARROLLO: El jugador cuyo tobillo haya sido agarrado es vulnerable para ser atrapado al menos de que él lograr tomar a alguien por el tobillo. El área de juego debe ser lo suficientemente pequeña para lograra que le juego sea factible de producir resultados.

7. EVALUACIÓN: -----

### **150. ATRAPANDO LA CADENA**

1. DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido). Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto.

2. OBJETIVOS: Diversión.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso".

6. DESARROLLO: El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.

7. EVALUACIÓN: -----

### **151. ATRAPANDO LA MOFETA**

1. DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

2. OBJETIVOS: Diversión.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano.

6. DESARROLLO: Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos sueltan cualquiera de las manos que llevan pegada a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a otros jugadores. Todos contra todos.

7. EVALUACIÓN: -----

### **152. EL JUEGO DE KIM**

1. DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato.

2. OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.



4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela

6. DESARROLLO: . La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scouts, cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados.

7. EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado. Gana el grupo que tenga más puntos.

---

## **IX. Competiciones y duelos entre parejas**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

### **153. ARREBATAR CON LA MANO**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior.

6. DESARROLLO: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador.

### **154. LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien.

### **155. PELEA DE POLLOS**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La misma posición del juego anterior, pero con la excepción de que las manos en lugar de ser entrelazadas entre los competidores, deberán sostenerse atrás de la espalda.

6. DESARROLLO: Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.

### **156. LUCHA INDIA CON LA PIERNA**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas.

6. DESARROLLO: A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.

### **157. JALANDO LA ESTACA**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos.

6. DESARROLLO: Ellos atrapan con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de alar haciendo que su compañero se levanta del suelo.

### **158. TORCIENDO LA ESTACA**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno.

6. DESARROLLO: A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente.

### **159. CHOQUE DE RODILLAS**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manso a la espalda.

6. DESARROLLO: Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin.

### **160. BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Una cuerda.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno al otro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso.

6. DESARROLLO: Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor.

### **161. REMOLQUE CON CINTURÓN**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Dos cinturones.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes.

6. DESARROLLO: El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos.

### **162. LA BOFETADA**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las manos de uno de los jugadores mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador.

6. DESARROLLO: El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, ante de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él

retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.

### **163. PELEA DE PATOS**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos.

6. DESARROLLO: A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.

### **164. PELEA DE GALLOS**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha.

6. DESARROLLO: Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.

### **165. EL VIEJO TARUGO**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Una pelota.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él.

6. DESARROLLO: Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota nunca le de al que está en el centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.

### **166. ESQUIVA EL TIRO**

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego.

6. DESARROLLO: El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores.

### **167. GOLPÉALES**

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Periódicos o telas.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.

6. DESARROLLO: "Eso" camina alrededor del círculo por la parte de afuera y deja caer el objeto preparado en la mano de uno de los jugadores que están en el círculo. A partir de ese momento el muchacho con el objeto puede comenzar a golpear al muchacho de su derecha en la espalda por debajo del cuello, mientras que el muchacho corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor de del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo y dejando caer el objeto en la mano de otro muchacho y así sucesivamente el juego continúa. Cada vez que "eso" deja el objeto para golpear en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en ñas manos de alguien él toma el lugar de esa persona en el círculo.

### **168. ESTO ME RECUERDA**

1. DEFINICION: Dinámicas de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concretación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.

6. DESARROLLO: Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos eso les hace recordar espontáneamente.

7. NOTAS: Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

### **169. EL BUM**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concretación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3-6-9-12,

etc.) o un número que termina en tres (13-23-33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc.

Pierde le juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

7. NOTAS: La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero tarda mucho también queda descalificado, (5 segundos máximo). Los dos últimos jugadores son los que ganan. El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de cinco por ejemplo.

## **170. EL ALAMBRE PELADO**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concretación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se le pide a un compañero que salga de la zona de juegos.

6. DESARROLLO: El resto de jugadores forma un círculo de pie y se agarran del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un cable pelado, y se le pedirá al compañero que está fuera que lo destruya tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

Se llama al compañero que estaba fuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado.

Pierde le juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

7. NOTAS: Esta dinámica es muy simple pero muy impactante, debe hacerse un clima de concentración de parte de todos.

## **171. CUENTO VIVO**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.



2. OBJETIVOS: Animación, concretación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo
6. DESARROLLO: Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato.  
  
Por ejemplo:  
Paseando por el parque vi a un niño tomando un helado (señala a alguien).  
..... Estaba todo lleno de helado, se chupaba las manos, vino su mamá (señala a otra persona), y se enfadó mucho.....  
..... El niño se puso a llorar y se le cayó el helado.....  
..... Un perro (señala a otra persona) pasó corriendo y se tomó el helado..... etc.
7. NOTAS: Una vez iniciado el cuento el coordinador puede hacer que el relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe.

## **172. CUERPOS EXPRESIVOS**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: Papeles pequeños.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra).

Por ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes).

6. DESARROLLO: Se distribuyen los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se cogen del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no puede decir a su pareja qué animal es.

Una vez que todos tienen su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto de los participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta.

### **173. ¡COLA DE VACA!**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de lo participantes, la respuesta debe ser siempre "La cola de vaca", todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro y da una prenda.  
  
Por ejemplo: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia?  
¡ LA COLA DE VACA!
7. NOTAS: El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

### **174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación..
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se sientan en círculo.
6. DESARROLLO: El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.  
  
Por ejemplo : Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa que se llama..... PATRICIA.  
A ella le gusta mucho comer..... ¡PAPA!  
..... y un día se fue a pasear a ..... PEKIN  
..... y se encontró un .....PLUMERO, etc.
7. NOTAS : El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

## **175. EL CHOCOLATEADO**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan una pareja fuera.
6. DESARROLLO: La pareja que quede afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, la pareja que va caminado se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que quede vacío. los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.

## **176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación, concretación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos sentados en un círculo.
6. DESARROLLO: El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.
7. NOTAS: El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.

## **177. GUIÑANDO EL OJO**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más uno.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en dos grupos. (El segundo grupo con un participante más).
6. DESARROLLO: El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla.  
  
La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla sin ser tocado por su "guardián". Si es tocado debe permanecer en su lugar. Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con la silla vacía es al que le toca guiñar el ojo a otro prisionero.
7. NOTAS: Debe hacerse con rapidez.

### **178. QUÍTAME LA COLA**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: Cuerdas, pañuelos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimientos del brazo derecho).
6. DESARROLLO: Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador.

Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego.

### **179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación, concretación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quien va a iniciar el movimiento.

6. DESARROLLO: Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferentes tipos de instrumentos musicales, etc.

El compañero que salió de la zona de juegos regresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. También cuenta con un tiempo limitado para averiguar quien inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.

7. NOTAS: El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil.

Por ejemplo: Pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir: faltan dos minutos... etc.

8. VARIACIONES:

-1. Con el mismo desarrollo, sólo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano todos una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc., etc.).

-2. Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (si saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga cuando regrese.

Normalmente esta variante debe hacerse de pie.

## **180. SE MURIÓ CHICHO**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo.

6. DESARROLLO: Uno de ellos inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chicho", pero llorando y haciendo gestos exagerados. El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego,

deberá continuar pasando la "noticia" de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda. Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo : riéndose, asustado, nervioso, tartamudo, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

7. NOTAS: Una variante puede constituir en que cada uno, después de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej. : uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro indiferente, etc.).

## **181. ALTO Y SIGA**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos.

6. DESARROLLO: Se colocan lo más separadamente posible uno de otros, representando los puntos cardinales.

Por ejemplo:

El Equipo Norte frente al equipo Sur.

El Equipo Este frente al equipo Oeste.

Al contar TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con los del Oeste: Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡Alto! y todos deben parar inmediatamente: aquéllos que no lo hacen quedan fuera del jugo y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡Siga! y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores.

7. NOTAS: El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones.

## **182. LA DOBLE RUEDA**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Un lugar amplio, número limitado de participantes, una radio potente o algún material que haga ruido.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos iguales , (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor). Se coloca a un grupo formando un círculo tomadas de los brazos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de una de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada uno.

6. DESARROLLO: Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomadas de las manos unos y de las brazos otros. Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. El coordinador puede interrumpir en cualquier momento.

Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. al dinámica continúa sucesivamente hasta que quede una pareja solo al centro, que es la ganadora.

7. NOTAS: Se puede utilizar también como dinámica e presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

### **183. LAS LANCHAS**

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se ponen de pie.

6. DESARROLLO: El coordinador cuenta la siguiente historia:  
"Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número) .... personas".

El grupo tiene entonces que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos se declarará hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio.

7. NOTAS: Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declararlas hundidas. Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

### **184. CHULIPANDEO**

1. DEFINICION: Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo, impulsándola sólo con el culo.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: Pelotas pequeñas o canicas, máximo del tamaño de una pelota de tenis.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El animador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas. El animador/a empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culi-pandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el animador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después de un rato.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: -----

### **185. BALONES PRESENTADORES**

1. DEFINICION: Se trata de ir pasando balones a los que se acompaña una pregunta.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres y algunos datos de los participantes.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: Tres pelotas de diferentes colores.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----



6. DESARROLLO: En círculo. El animador/a lanza una primera después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre. Después de un ratito, el animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre. En seguida se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Se pueden introducir otras pelotas con otras cuestiones.

## **186. GENTE A GENTE**

1. DEFINICION: Se trata de presentarse al ritmo de la música.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres y permitir un primer contacto.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy ...." Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta completa. El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, ...

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Un buen juego de presentación para grupos muy numerosas.

## **187. PELOTA DE PLAYA**

1. DEFINICION: Se trata de presentarse al mismo tiempo que se pasa una pelota de playa entre las piernas.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Coordinar movimientos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes)

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede tocar la pelota con las manos.

6. DESARROLLO: Los jugadores están de pie en círculo. El animador/a comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continúa el juego, hasta que todos/as se han presentado.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Para grupos numerosos se pueden introducir varias pelotas.

## **188. OBJETO IMAGINARIO**

1. DEFINICION: Se trata de presentarse lanzando y gesticulando objetos imaginarios.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto.

6. DESARROLLO: Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulando con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o alzar a .... (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Se puede hacer diciendo verbalmente cuál es el objeto que se pasa, o sin decirlo y que sea el grupo quien tenga que adivinarlo.

## **189. UNIÓN CON LA NATURALEZA**

1. OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Todos los participantes tumbados en el suelo, permanecer en silencio, escuchar detenidamente, observa; sentir el suelo, el aire, la temperatura. Permanecer así un rato largo, los animales se os acercarán como si fueses parte de la naturaleza. Si os apetece taparos con hojas de árboles, con ramas.... casi os podéis cubrir por completo. Sentir así vuestra unión con la naturaleza.

4. NOTAS: Luego puedes reunir a los chavales y comenta con ellos qué han sentido, ¿cuántos sonidos diferentes han oído? ¿cuántos colores han visto? ...etc.

### **190. MIMO NATURAL**

1. OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Si nos encontramos en silencio podemos hacer como que soy un árbol o una planta pequeña que va creciendo, o un animal que se mueve, siente.... Podemos imaginar que somos el viento que.....

Podemos actuar unos con otros. Podemos construir una planta, una animal ente todos, de manera que cada uno somos una parte de ella. Cuatro son las patas, uno el rabo, otra la trompa. Es el elefante que camina simultáneamente a veces lento, otras veces rápido,...

4. NOTAS: Luego puedes reunir a los chavales y comenta con ellos qué han sentido.

### **191. SORPRESA ARTIFICIAL**

1. OBJETIVOS: Adquirir nuevos hábitos frente al consumo y a favor del respeto al medio ambiente.

2. MATERIALES: Objetos diversos.

3. DESARROLLO: En un sendero de 15 m. coloca doce objetos fabricados por el hombre. Unos muy ocultos, otros semiocultos y algunos muy visibles. los niños avanzan por el sendero y al llegar al final han de decir cuántos han visto. Si no aciertan el número han de recorrer el sendero de nuevo.

### **192. LA CÁMARA DE FOTOS**

1. OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Todos por parejas, uno conduce a otro que lleva los ojos tapados. Cuando al conductor le parece conveniente se paran, le destapa los ojos al otro y le anima a que tome una instantánea de lo que tiene delante. Luego se tapa los ojos y se repite la misma actividad varias veces.

4. NOTAS: Después de haberse cambiado los papeles se comenta entre todos lo ocurrido y lo visto.

### **193. EL TOPO**

1. OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Este juego se hace en grupos de cinco, cada uno busca un objeto de la naturaleza no mayor que un zapato. Lo observan detenidamente y se colocan todos los objetos juntos en el centro. Luego con los ojos cerrados y desde una distancia de 10 m. cada topo ha de descubrir el objeto que él seleccionó.

### **194. LINCE Y CONEJO**

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: En un espacio cercado uno hace de lince con los ojos cerrados y ha de cazar al conejo que hará el menor ruido posible. Si resulta difícil el lince puede decir: "Conejo" y este tiene la obligación de decir: "Lince".

4. NOTAS: Pueden jugar varias parejas a la vez dando a cada una nombres diferentes: sapo e insecto, murciélago, perro y gato, .....

### **195. GOTAS DE AGUA**

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se distribuye a los participantes por una zona determinada con las siguientes instrucciones. Cada uno debe sentirse como una gota de agua de lluvia que resbala por la nieve. Debe ir hacia las zonas más bajas (menos cota) de la forma más directa posible (máxima pendiente). Se les distribuye por la zona y se les dice que den saltos verticales, dejándose llevar por la pendiente.

4. NOTAS: Llegará un momento y un lugar en que los participantes vayan todos por el mismo camino: "el cauce".

### **196. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA**

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se forman tres equipos de igual número de componentes: Linces, hierbas y conejos. Los linces comen a los conejos, los conejos a las hierbas y la hierba a los linces (dado que lince muerto es abono para la vegetación). Se marca el área de juego y se forman los equipos. Los linces van con una mano sobre la cabeza, los conejos con una mano en el pecho. Vale sólo el agarrar por la ropa al contrario.

4. NOTAS: Aquí comienza lo bueno: cada individuo agarrado pasa a ser de la especie que lo cogió, por lo que deberá cambiar a la correspondiente posición de la mano (cabeza, cara o pecho). De esta forma observaremos disminución en alguna poblaciones y aumento en otras; pero siempre se volverá a un estado de equilibrio.

## **197. PREDADORES Y PRESAS**

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se forman dos grupos con igual número de integrantes, cada uno de los cuales llevará una cinta del color de su equipo: depredadores o presas. En cada grupo se venda los ojos a un participante, se atan los pies con cuerdas de distinta longitud) a tres o más; y a uno o dos se les deja totalmente libres. Se delimita el área de juego (muy importante) y se establece una madriguera. Comienza el juego cuando los depredadores salen a cazar a sus presas. las presas cogidas son llevadas por el depredador a la madriguera y este sale nuevamente a cazar.

4. NOTAS: Al cabo de un minuto (o según vea el monitor) se para el juego y se observa que los individuos ciegos o trabados por las cuerdas han sido los menos afortunados. El monitor comenta que en la naturaleza los individuos mejor adaptados son los que sobreviven ante la presión del medio.

## **198. PIRÁMIDE DE VIDA**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Cada uno escribe en un papelito el nombre de una planta o un animal. Luego nos ponemos a construir una pirámide. Primero se pone en el suelo a cuatro patas y muy juntos lo que pusieron en el papel una planta. Luego intentan colocarse en la misma postura sobre ellos los que comen solo plantas. Y al final se ponen encima los carnívoros.

4. NOTAS: Podremos observar con este juego que para lograr una pirámide necesitamos tener más plantas y menos carnívoros. Tras una negociación lograremos hacer la pirámide y analizaremos la similitud del juego con la realidad.

## **199. INTERACCIÓN**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: En medio del círculo el director del juego va preguntando:
- ¿Una planta?
  - La zanahoria. (Esta persona sujeta la cuerda y lanza el ovillo a otra preguntando: ¿Quién come zanahoria?).
  - El conejo. (Quien responda sujeta la cuerda mientras se va desmadejando el ovillo y hace otra pregunta) ¿ .....?
4. NOTAS: De esta manera se va formando una tupida red de elementos que interactúan.

## **200. LAS ADAPTACIONES**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se forman dos equipos. Se numeran los jugadores de forma que cada uno tenga su par en el equipo contrario. El director del juego tiene unas tarjetas en las que aparece apuntado un cambio ambiental. Mientras las baraja dice un número y luego le ofrece, al azar, una a cada jugador con ese número; éstos leen en voz alta la frase de su tarjeta y partir de ese momento disponen de dos minutos para apuntar en su cuaderno de campo las posibles adaptaciones a ese cambio ambiental. El director del juego, imparcial, juzgará las adaptaciones correctas, que significarán un punto cada uno para ese equipo.

POSIBLES CAMBIOS AMBIENTALES:

- Tus depredadores comienzan a correr más rápido que tú.
- Las plantas que comes comienzan a extinguirse.
- Comienza la glaciación.
- Tu comida solo está disponible en primavera y verano.
- Hay una especie que comienza a comerse las creías.

EJEMPLOS DE POSIBLES RESPUESTAS:

- Desarrollo un oído más agudo. Hago cuevas subterráneas.
- Hago más variada mi dieta.
- Desarrollo corporal y piel gruesa. Me desplazo hacia el Ecuador.
- Hiberno. Emigro.
- Mis crías serán más miméticas.

4. NOTAS: Está permitido el debate y la discusión posterior, pero no se puede hablar al compañero que le ha tocado responder, sólo vale ayuda mímica.

## **201. AMANECER EN LA JUNGLA**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Todos están tumbado en el suelo. Nos imaginamos que todos somos animales durmiendo durante la noche en medio de la jungla. Con la primera luz los animales se mueven, se despiertan, se estiran, bostezan comienzan a desplazarse, se tocan unos a otros, se comunican rugiendo, mugiendo, ladrando, piando, .... Oímos todos el sonido de la jungla cuando amanece.

4. NOTAS: Se pueden asignar papeles de antemano o improvisar. Se puede imaginar una granja en lugar de la jungla.

## **202. EXPLORADORES**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se da a cada equipo una lista de las cosas que han de recoger en la naturaleza. pueden llevar todos los equipos la misma lista. Aquí van algunas idas de lo que puede figurar en la lista:

Un fruto. El esqueleto de una hoja. Algo más grande que un zapato. Algo suave por una cara y rugoso por la otras. Restos de civilización. Para un regalo. Fino y largo. Le gusta a la seño.....

4. NOTAS: Luego lo enseñamos a los demás y lo comentamos.

## **203. LAS HUELLAS**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Busca en el suelo pisadas de animales y adivina a quién pertenecen. mita a esa criatura. Sigue la huella a ver si la encuentras.

4. NOTAS: -----

## **204. LA CAZA DEL TESORO**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Quien prepara el juego ha de colocar una serie de pistas en la naturaleza que conduzcan a un tesoro escondido. Las pistas además de indicar el camino hacia el tesoro indicarán unas pruebas a realizar cooperativamente entre los participantes antes de encontrar la pista siguiente.

4. NOTAS: El tesoro puede ser una obra de arte realizada con objetos de la naturaleza o una cesta con alimentos naturales a repartir entre los participantes.

## **205. ABRAZAR LA NATURALEZA**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Busca en la naturaleza un objeto que pueda abrazar y si es posible pon tu cuerpo en máximo contacto con dicho objeto. Cierra los ojos, siente tu cuerpo, siente el cuerpo del objeto, intenta percibir la energía que ese cuerpo desprende, adivina sus ondulaciones, sus expresiones, comunicarlos, ....

4. NOTAS: -----

## **206. BUSCA UNO IGUAL**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Reunir diez objetos de la naturaleza que nos sean fáciles de recoger por ser escasos o por encontrarse en sitios diferentes.... Los presentamos cubiertos y se descubren durante unos pocos segundos. Se da un tiempo para encontrar otros iguales o parecidos.

4. NOTAS: Está bien hacerlo por grupos.

## **207. ¿QUÉ ANIMAL SOY?**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Hacer dibujos en cartulinas de los animales/árboles..... que existen en el entorno..... cada persona lleva una cartulina pegada a la espalda sin conocer su contenido. Todos han de adivinar su propio dibujo preguntando cosas a los demás. Esto solo pueden contestar : "Sí" o "No", o "Quizás".

## **208. EL LAZARILLO**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----



3. DESARROLLO: Por parejas. Uno cierra los ojos y otro le guía para que tenga percepciones sensoriales de la naturaleza que les rodea.

4. NOTAS: Luego se cambian los papeles y finalmente comentan la experiencia.

### **209. COLLAGE NATURAL**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se buscan elementos naturales para construir un collage entre todos.

4. NOTAS: Se puede realizar sobre el suelo o la pared.

### **210. LOS CINCO SENTIDOS**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Cada persona recoge cinco objetos naturales para ser reconocidos por los diferentes sentidos: tacto, oído, gusto, olfato y vista. Luego los jugadores se tapan los ojos y los identifican. Se destapan los ojos para reconocerlos por la vista.

### **211. EL ZORRO**

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Un jugador provisto de un silbato huye veinte minutos antes que el resto de jugadores. A intervalos cortos toca el silbato para que los demás le den alcance guiándose por el sonido. El zorro cada vez que silba puede estar en una dirección diferente. Cuando el zorro es atrapado éste da silbidos seguidos hasta que todos los participantes lleguen a dónde él está.

4. NOTAS: -----

### **212. DESCUBRIR**

1. DEFINICION: Se trata de describir algo que ha sido visto durante un rato.

2. OBJETIVOS: Favorecer la observación y la capacidad de descripción.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** -----

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Se señala un objeto y se da tiempo para observarlo con calma. Luego, por parejas, debe describirse: aspecto, características, finalidad, ....

**7. EVALUACIÓN:** Puede girar en torno a la precisión del lenguaje y la objetividad de nuestras observaciones.

**8. NOTAS:** -----

### **213. PECERA**

**1. DEFINICION:** Unas pocas personas dialogan en el centro, rodeados del resto del grupo.

**2. OBJETIVOS:** Visualizar las dificultades para llegar al consenso y favorecer su consecución. Intentar tomar una decisión por consenso.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 10 años.

**4. MATERIALES:** Mejor si se dispone de un panel, pizarra, o cartulina grande.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se eligen portavoces de grupos o personas que representen posturas y/o intereses diferentes. Sólo estas personas pueden hablar bien alto para que todo el mundo las oiga.

**6. DESARROLLO:** El grupo que va a discutir se coloca en el centro y el resto a su alrededor. En el caso de ser portavoces, su grupo se sitúa a su espalda. Comienza la discusión entre las personas que están en el centro. El grupo de afuera tiene como misión observar y analizar los roles que se están dando, las posturas que están bloqueando el consenso, las dificultades de comunicación que haya, etc. Eventualmente se puede plantear la posibilidad (en el caso de utilizarlo para tomar una decisión entre grupos) de que el grupo de detrás pueda pasar algún (2 o 3) mensaje por escrito y que ante una propuesta muy novedosa que no estuviera discutida en el grupo se pueda plantear la posibilidad de dar uno o dos minutos para que todas las personas que están de portavoces consulten con su grupo. Si no se está intentando tomar una decisión, el grupo de afuera sólo anotará tomando su papel en la evaluación.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo se sintieron? ¿Todo el mundo puede aceptar la decisión tomada? ¿Se sintieron bien representados? ¿Qué dinámica se dio? ¿Qué dinámica se dio, qué roles, qué favoreció y dificultó el consenso?, ....

**8. NOTAS:** -----

### **214. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA**

- 1. DEFINICION:** Se trata de, en pequeños grupos, tomar decisiones de forma rápida.
- 2. OBJETIVOS:** Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones. Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 10 años.
- 4. MATERIALES:** Útiles para escribir.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** .Dividirse en grupos de 3 o 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos).
- 6. DESARROLLO:** El animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas 6). A continuación, se vuelve a leer a una de las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas , antes de pasar a la siguiente situación.
- 7. EVALUACIÓN:** Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas.
- 8. NOTAS:** Plantear cuestiones variadas, por ejemplo:
  - A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais?
  - Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces?
  - Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía anuncia un aviso de bomba en el local y hay que desalojar. ¿Qué haríais?
  - Unos amigos se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí sólo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?

## **215. EJERCICIO DE LA NASA**

- 1. DEFINICION:** Se trata de ordenar una lista de cosas necesarias para sobrevivir.
- 2. OBJETIVOS:** Contrastar la calidad de la toma de decisiones en grupo frente a la individual.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.
- 4. MATERIALES:** Útiles para escribir. Lista de cosas.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----
- 6. DESARROLLO:** Dar una lista a cada participante y dejar de 5 a 10 minutos para clasificar la lista en orden de importancia. No se puede hablar con nadie. Formar grupos de 6 - 8 personas y un/a observador/a. Dar una lista a cada grupo y dejar 20 minutos

para ordenarla. Finalmente compara los resultados individuales, con los colectivos y los de la NASA.

**7. EVALUACIÓN:** Evaluar los resultados. ¿Se han mejorado en el grupo? ¿Qué te ha aportado la discusión en el grupo? ¿Ha sido fácil tomar la decisión grupal? Cómo se ha dado?

**8. NOTAS:** Este ejercicio puede ser numéricamente evaluado, en base a la tabla de respuestas "correctas" elaborada por un equipo de científicos de la NASA y un computador. Las puntuaciones se sacarían de calcular la diferencia entre las respuestas individuales o grupales y las de la NASA. Se puede intentar ver la diferencia de puntos con decisiones grupales por mayoría, consenso, etc..

### HOJA DE INSTRUCCIONES

Estás/áis en una nave espacial que tiene que reunirse con la ve nodriza en la superficie iluminada de la luna. A causa de dificultades técnicas tu/vuestra nave ha aterrizado a 300 km. de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo.

Tu/vuestra SUPERVIVENCIA DEPENDE DE CONSEGUIR LLEGAR A LA NAVE NODRIZA, para lo cual sólo se puede llevar lo más imprescindible. A continuación hay una lista de 15 artículos que han quedado intactos y sin dañar después del alunizaje. Tu/vuestra tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro. El 1 sería el artículo más importante, y así hasta llegar al 15 que sería el menos importante. Entre paréntesis respuesta correcta, y explicación, sólo para el animador/a.).

- 1 caja de cerillas (**15, no hay oxígeno**)
- 1 lata de alimento concentrado (**4, se puede vivir algún tiempo sin comida**)
- 20 metros de cuerda de nylon (**6, para ayudarse en terreno irregular**)
- 30 metros cuadrados de seda de paracaídas (**8, acarrear, protegerse del sol**)
- 1 aparato portátil de calefacción (**13, la cara iluminada está caliente**)
- 2 pistolas del 45 (**11, útiles para propulsión**)
- 1 lata de leche en polvo (**12, necesita agua**)
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l (**1, no hay aire en la luna**)
- 1 mapa estelar de las constelaciones lunares (**3, necesario para orientarse**)
- 1 bote neumático con botellas de CO<sub>2</sub>, (**9, para llevar cosas o protegerse y para propulsión las botellas**)
- 1 brújula magnética (**14, no hay el campo magnético terrestre**)
- 20 litros de agua (**2, no se puede vivir sin agua**)
- Bengalas de señales (arden el vacío) (**10, útiles a muy corta distancia**)
- 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones (**7, botiquín puede ser necesario, las agujas son inútiles**)
- 1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar (**5, comunicador con la nave**)

### 216. CON LAS MANOS EN LA MASA

**1. DEFINICION:** Se trata de modelar por parejas con los ojos cerrados un trozo de arcilla o plastilina.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la comunicación impulsando otros canales. Estimular los procesos de decisión.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Arcilla o plastilina. Tela para tapase los ojos.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Todo el grupo se tapa los ojos y no puede hablar, ni emitir sonidos. Se forman parejas sin conocerse.

**6. DESARROLLO:** Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina, lo bastante blanda para poder modelarla. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación?

**8. NOTAS:** -----

## **216. FANTASMAS**

**1. DEFINICION:** Consiste en comunicarse identificando la sombra de un miembro del grupo.

**2. OBJETIVOS:** Desarrollar la atención. Favorecer un clima de distensión. Potenciar una forma.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Una sábana. Algo para producir luz.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** 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 la sábana y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar al "fantasma" y lo representa.

**7. EVALUACIÓN:** Puede girar en torno a los diferentes canales de comunicación y formas de comunicación no verbal.

**8. NOTAS:** -----

## **217. CINTAS DE PREJUICIOS**

- 1. DEFINICION:** Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta".
- 2. OBJETIVOS:** Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 10 años.
- 4. MATERIALES:** Cintas de cartulina, rotulador y celofán.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** El animador/a prepara para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "ligón", "pesada", "listillo", "pelota", ....
- 6. DESARROLLO:** El animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir. Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, en base a lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa "etiqueta".
- 7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien? ¿o la que te dan? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Se valora lo mismo la palabra de todo el mundo? ....
- 8. NOTAS:** Se puede hacer en el transcurso de una clase, toda una mañana, durante un desayuno, etc.

## **218. LIBRO MÁGICO**

- 1. DEFINICION:** Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través del lenguaje mímico.
- 2. OBJETIVOS:** Desarrollar la expresión corporal. Estimular la atención.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 6 años.
- 4. MATERIALES:** -----
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----
- 6. DESARROLLO:** Todas las personas sentadas en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Cada jugador/a va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando. Quien crea haber adivinado la representación, va hacia el centro para decírselo, sin que los demás oigan. En caso de no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acierta, se queda en el centro acompañando al primer jugador/a y haciendo lo mismo. El juego continúa hasta que todos/as están en el centro. Se continúa con otra persona.

**7. EVALUACIÓN:** -----

**8. NOTAS:** -----

## **219. EL BAILE DE LA ALFOMBRA**

**1. DEFINICION:** Se trata de que todas las personas del grupo se besen.

**2. OBJETIVOS:** Deshinbir y cohesionar al grupo. Establecer un clima de comunicación.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

**4. MATERIALES:** Una alfombra, toalla o tela.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Todo el grupo se coloca en círculo, excepto alguien que inicia el juego en el centro, que es donde está la alfombra. La persona del centro elige a otra que se coloca en la alfombra y se da un beso. La persona elegida se queda en el centro y elige a otra de las que forman el corro. El juego continúa hasta que todo el mundo pasa por la alfombra.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo se sintieron individualmente? ¿Cómo reaccionaron en grupo?

**8. NOTAS:** ¡Un beso!, ¿no es una agradable forma de comunicarse?

## **220. TORBELLINO DE IDEAS**

**1. DEFINICION:** Se trata de realzar una libre exposición de ideas telegráficamente y sin debatir las de los demás.

**2. OBJETIVOS:** Potenciar la creatividad grupal. Favorecer la participación de todo el grupo.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11 años.

**4. MATERIALES:** Útiles para escribir.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** No se puede rebatir a nadie, ni entrar en discusiones. Toda idea es admitida, por más fantástica que parezca.

**6. DESARROLLO:** El animador/a plantea una pregunta clara. Las personas participantes deben dar tantas ideas como se les ocurran. Todas ellas se van apuntado en una pizarra. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema es importante ir anotando las ideas con cierto orden: similitud, aspectos, ....

**7. EVALUACIÓN:** Examinar las respuestas obtenidas. Comparar la producción grupal con la individual.

**8. NOTAS:** Puede ser interesante el que la primera fase de la lluvia de ideas se haga por escrito. Es decir, cada persona escribe sus ideas, una `por papel. De esta forma no monopolizan las personas que más facilidad tienen. A continuación se recogen todos los papeles y se van colocando en la pizarra. SI una vez colocados a alguien le sugieren nuevas propuestas se pueden añadir.

## **221. LOS MENSAJES**

**1. DEFINICION:** Se trata de comunicar un mensaje en una situación de comunicación difícil.

**2. OBJETIVOS:** Valorar la importancia de unas condiciones mínimas para que la comunicación sea posible. Fomentar conductas de cooperación.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

**4. MATERIALES:** Cuatro fichas o recortes de prensa con textos a transmitir.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Las personas que participan se dividen en 4 subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Este/a se coloca detrás del subgrupo opuesto. A cada representante se le entrega un mensaje que debe transmitir a su grupo. A una señal, los/as 4 representantes mandan su mensaje. Cuanto más griterío, mejor. Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos.

**7. EVALUACIÓN:** Valoración del proceso. Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

**8. NOTAS:** -----

## **222. DIÁLOGO**

**1. DEFINICION:** Se trata de mantener una conversación con ciertas premias.

**2. OBJETIVOS:** Aprender a dialogar. favorecer una comunicación verbal afectiva y el consenso.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

**4. MATERIALES:** -----

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----



**6. DESARROLLO:** Ante un tema conflictivo y después de formar pequeños grupos con posiciones diferentes, se seguirían los siguientes pasos:

1- Presentación de posiciones.

2- Uno/a(s) y otro/a(s) se formulan preguntas entre sí. Tras ello, cada cual intenta exponer la postura del "otro/a" con la mayor precisión posible.

3- Cada persona o grupo que sostiene una opinión presenta una lista de acuerdos entre su postura y la del "otro/a".

4- Presentación por parte de ambas personas y/o grupos de las cuestiones pendientes que pueden explorar conjunta o separadamente, para resolver algunas de sus diferencias. Pueden señalarse las cuestiones que se consideren de principio.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se ha desarrollado el proceso? ¿Se han escuchado las posiciones? ¿Ha habido acercamientos? .....

**8. NOTAS:** -----

## **223. AFIRMACIONES EN GRUPO**

**1. DEFINICION:** Se trata de conocer los puntos de acuerdo y desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión.

**2. OBJETIVOS:** Conocer las disientas valoraciones de los/as participantes del grupo. Aprender a respetar las posturas de los/as demás.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Útiles para escribir.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Se elige un tema 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 entabla el debate.

**7. EVALUACIÓN:** ¿En qué se estriban las diferencias? ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos? ¿Se respeta la opinión de los/as compañeros?

**8. NOTAS:** Para fomentar el que no se monopolice la palabra y que todo el grupo participe, se puede dar al principio del debate 3 cerillas a cada persona. Cada vez que alguien quiera hablar, tendrá que poner una cerilla en el centro, no pudiendo hablar más cuando se le acaben.

## **224. PASEO EN LA JUNGLA**

**1. DEFINICION:** Consiste en decidir la posición para atravesar una jungla imaginaria.

**2. OBJETIVOS:** Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** -----

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada las dificultades y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posesiones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

**8. NOTAS:** Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.

## **225. COLLAGE**

**1. DEFINICION:** Se trata de un juego de roles en el que el grupo - clase es dividido en tres grupos. Cada uno de ellos tiene unas consignas propias, pero una común que consiste en ver cuál de es el mejor trabajo de los realizados por los tres ante una misma propuesta. Se encontrarán con que no hay material suficiente para hacerlo los tres.

**2. OBJETIVOS:** Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase, .... a partir de 5 años.

**4. MATERIALES:** 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** (aquello que se dice a todos/as)

Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central. Se divide al grupo en 3 subgrupos de igual número de personas y un cuarto de 3 observadores/as (1 por grupo). Cada uno de ellos tiene 20 minutos para realizar un collage que represente, por ejemplo las cuatro estaciones del año. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título. Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador/a. Se trata de ver, qué grupo lo hace mejor.

**6. DESARROLLO:** Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen y dar los roles específicos de cada subgrupo, comenzando por los de los observadores/as. Hay que hacer especial hincapié en que nadie se puede salir del rol asignado. Una vez explicados a cada subgrupo, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

**7. EVALUACIÓN:** Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno/a SIN ENTRAR EN DEBATE cuente cómo se ha sentido, SOLO SENTIMIENTOS.

Después los/as observadores/as cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el gran grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba.

A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violenta, pasiva, no violenta, ...? ¿qué reacciones han generado? ¿Qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer "lo que es justo"? ¿a quién sirve competir y a quién cooperar?.

Es habitual que en el transcurso del juego puedan surgir situaciones fuertes, incluso la creación de verdaderos ejércitos o fuerzas armadas para defender "la propiedad (el mural único), que pueden dar mucho juego en la evaluación. No obstante, es importante dejar claro que en el debate hablamos de roles que han jugado unas persona y no de esas personas. Así mismo, es importante que nadie se quede mal o como algo negativo. El/la animador/a habrá de procurar que todas las cosas salgan durante la evaluación y sirvan para enriquecer el debate.

## **8. NOTAS:**

**OBSERVADORES/AS:** no interviene para nada. Toma nota de todo lo que ocurra: estrategia que elabora el grupo, forma de organizarse, relaciones entre ellos/as, roles que asumen, frases significativas, ...

**1º GRUPO:** su objetivo es **ganar** por encima de todo. Para ello les está permitido cualquier cosa. **No cooperan** con los otros grupos y no deben de arriesgarse a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el suyo.

**2º GRUPO:** trabajan en su collage sin meterse con nada ni con nadie y mientras no encuentren dificultades. Su postura es **rehuir** las dificultades o **conflictos**. Nunca se enfrentan. Ante órdenes o agresiones, su postura es la **sumisión y el acatamiento**. Mientras no se metan con ellos continuarán trabajando.

**3º GRUPO:** su consigna principal es que **todo grupo tiene derecho a realizar el mural**. Deberán afrontar los **conflictos de forma positiva**.

## **226. SILENCIO**

**1. DEFINICION:** Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en una aula.

**2. OBJETIVOS:** Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Favorecer la observación y la capacidad de saber ponerse en el lugar del otro/a.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** -----

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo en subgrupos de tres personas: una hará de observadora, otra de maestra y otra de alumna.

**6. DESARROLLO:** El escenario es una clase. El maestro/a llama al alumno a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El alumno/a no responde. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas de cada rol (ver notas).

Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo nos hemos sentido? ¿sabes qué sentía el otro/a? ¿Cuál es el/los conflictos/s? ¿Qué situaciones se han dado? Lluvia de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas.

**8. NOTAS:**

**MAESTRO/A:** el alumno/a al que llama nunca ha dado "problemas". Le ha llamado tres veces y no ha habido la más mínima respuesta. Tendrá que intentar que salga o bien que le responda, ya que es una situación incómoda ante la clase.

**ALUMNO/A:** la noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar, pero no has tenido más remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás aguantar las lágrimas. Sólo darás expiaciones si alguien sabe ser cercano, inspirarte confianza y llegar a ti.

## **228. EL PARTIDO**

**1. DEFINICION:** Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte.

**2. OBJETIVOS:** Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,..... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** -----

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo - clase en tríos: uno hará de observadora, otro de niño y otro de niña. Irán invirtiendo sus papeles a una señal del animador.

**6. DESARROLLO:** El escenario es el patio de un recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de fútbol de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol:

- **Capitán:** sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual al de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara?

- **Chica:** llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene porque seguir habiendo equipos de chicas o chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de ser chica, en lugar de por tu capacidad de jugar al fútbol.

Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. sí otra vez hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho de ser mujer, hombre, blanco, negro, ...? ¿Sabes de situaciones en la vida real en que ocurra esto?.....

Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿qué posturas tomaríais como clase?

## **229. TELARAÑA**

**1. DEFINICION:** Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.

**2. OBJETIVOS:** Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 12 años.

**4. MATERIALES:** Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles, .... entre los que se pueda construir la telaraña.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, ...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

**6. DESARROLLO:** El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno a uno van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

**8. NOTAS:** -----

## **230. AGUANTAR EL MURO**

**1. DEFINICION:** Se trata de aguantar el muro con la mirada entre todas las personas participantes.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.

**4. MATERIALES:** Un muro.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** El animador/a plantea que vamos a tratar el tema de la desobediencia. No dar más explicaciones que las precisas. A partir de planteado el conflicto es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego. Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo. Eludir la tentación de acabarlo el animador/a.

**6. DESARROLLO:** Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro (Una pared, ...) a corta distancia. Se les indica que el muro se aguanta gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá. Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro. Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarle. El juego terminará cuando todos/as dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego.

**7. EVALUACIÓN:** Se puede comenzar planteando una discusión sobre el concepto de obediencia - desobediencia. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real?

**8. NOTAS:** Es bueno meter algunos elementos externos que dificulten la permanencia en el muro (hacerlo bajo el sol en verano o la lluvia en invierno, en un espacio breve, justo un rato antes de algo que interesaba al grupo: el recreo, la comidas, ...). Hay que tener cuidado con el juego no se vaya de las manos. Normalmente hay un punto en el juego (no siempre de da) en el que ha cobrado significado propio. A partir de este momento cobra su máximo interés. Pero si llegara a una tensión excesiva, sin vías de solución (darles tiempo para intentarlo), entrar en un proceso de relajación - distanciamiento y pasar a la evaluación después de un rato.

## **231. CONFLICTO DE NÚMEROS**

**1. DEFINICION:** Se trata de formar combinaciones de números.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la colaboración y comunicación. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes).

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El animador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un números al lado del otro, .... Hay que intentar evitar que queden participantes aislados.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones?

**8. NOTAS:** Se pueden intentar que cada número lo forme todo el grupo. O intentarlo sin poder hablar.

## **232. GEMO**

**1. DEFINICION:** Se trata de llevar el "gemo" ("espíritu") a un punto (árbol, cuadro, ...) de la otra zona, tantas veces como se pueda.

**2. OBJETIVOS:** Desarrollar la imaginación de cara a dar una respuesta creativa a los conflictos y a elaborar estrategias grupales, que sepan hacer del supuesto "enemigo" un operador en lugar de un competidor.

**3. PARTICIPANTES:** Entre 10 - 20 participantes (según el espacio de que se disponga) a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** -----

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se divide la clase en dos campos marcando en cada lado un punto de meta dónde llevar el "gemo" (basta con tocar ese punto). Se forman dos subgrupos de igual número de participantes. El "gemo" sólo se puede coger por alguien del equipo contrario, nunca por alguien del equipo que lo lleve en ese momento.

**6. DESARROLLO:** Una persona de uno de los equipos comienza llevando el "gemo". Tratará de llevarlo hasta el punteo de meta contraria a su campo. Cualquiera persona (del otro equipo) que le de una palmada en el culo, pasará a llevar el "gemo". La persona que consiga llevar el "gemo" a su objetivo, tocando para ello el punto meta, dará un punto a su equipo. El objetivo es conseguir el mayor número posible de puntos. Al no poder el "gemo" alguien del propio equipo habrá que estudiar una estrategia, de forma que el

dejártelo coger por alguien del otro equipo, pueda servir para pasárselo a alguien de tu equipo, y llegar a la meta.

**7. EVALUACIÓN:** Podemos hablar sobre las estrategias confeccionadas por los equipo, qué tipo de relaciones: cooperativas/competitivas se dieron, qué se consiguió con cada una de ellas, ... Puede ser interesante como introducción para la educación en conflictos: actitudes que se dan, a dónde llevan, ver la paradoja de que para competir hay que cooperar y cómo se puede aprovechar esa paradoja para construir en lugar de destruir.

**8. NOTAS:** Es un juego que se presenta como competitivo, y que en realidad puede llevar a ganar un equipo, difícilmente lo conseguirá por si solo, si no es capaz de hacer de la participación del otro equipo un apoyo en lugar de un enfrentamiento.

### **233. SHERLOCK HOLMES**

**1. DEFINICION:** Se trata de intentar detectar personas que cumplan una característica, a través de algunas preguntas.

**2. OBJETIVOS:** Desarrollar la capacidad de observación de las personas. Conocer a las/os demás del grupo.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.

**4. MATERIALES:** -----

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Todos/as de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (p. ej. voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes, .....). Se acerca a alguien y puede hacerle 4 preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que se está en lo cierto, se dice: "**eres un/a buen/a dibujante**" o "**mal/a dibujante**", según se crea. El otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Cómo nos hemos sentido?

**8. NOTAS:** -----

### **234. AUTOBIOGRAFÍA**

**1. DEFINICION:** Cada jugador/a debe extraer en un tiempo determinado los datos que considere más significativo de su vida.

**2. OBJETIVOS:** Facilitar a los demás la información que cada uno/a considere más significativa de sí mismo.



**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.

**4. MATERIALES:** Ficha, folios cartulinas. Útiles de escribir.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre.

**7. EVALUACIÓN:** -----

**8. NOTAS:** Para este juego, es mejor que los/as participantes se conozcan mínimamente.

### **235. RECONOZCO A TU ANIMAL**

**1. DEFINICION:** Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.

**2. OBJETIVOS:** Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 6 años.

**4. MATERIALES:** Una silla menos que participantes. Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

**7. EVALUACIÓN:** -----

**8. NOTAS:** Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos.

### **236. FRASES INCOMPLETAS**

**1. DEFINICION:** Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frases.

**2. OBJETIVOS:** Profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

**4. MATERIALES:** Lista de frases.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación.

**7. EVALUACIÓN:** ¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos los sentimientos? ¿No es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás?

**8. NOTAS:**

Cuando estoy callado en un grupo me siento .....

Cuando estoy con una persona y no me habla me siento .....

Cuando me enfado con alguien me siento .....

Cuando alguien se enfada conmigo me siento .....

Cuando critico a alguien me siento .....

Cuando alguien que está conmigo llora me siento .....

Cuando digo un cumplido a alguien me siento .....

Cuando me dicen un cumplido me siento .....

Cuando soy injusto me siento .....

Cuando alguien es injusto conmigo me siento .....

## **237. INTERCAMBIO DE SILUETAS**

**1. DEFINICION:** Se trata de la propia silueta y las de las otras personas.

**2. OBJETIVOS:** Apreciar las diferencias existentes entre las percepciones de los miembros del grupo. favorecer el conocimiento personal. Relativizar nuestra propia imagen.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

**4. MATERIALES:** Papel y útiles para escribir.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

**6. DESARROLLO:** Cada persona dibujará su silueta para ella misma, sin que las demás le vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente cada una en ese momento y situación. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera. A continuación la persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con la mayor claridad y realce posible cómo es vista cada persona por el resto de los compañeros.

**7. EVALUACIÓN:** -----

## **238. ÓRDEN EN EL BANCO**

**1. DEFINICION:** Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo..

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 cm.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

**6. DESARROLLO:** 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.

**7. EVALUACION:** Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, ...etc.

## **239. PASEO DE NARICES**

**1. DEFINICION:** Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra.

**2. OBJETIVOS:** Coordinar movimientos, desinhibirnos y pasar un rato divertido.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

**4. MATERIALES:** La cubierta de una caja de cerillas de tamaño normal, suficiente para que quepa la nariz.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** Colocados en círculo comienza el animador/a 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.

**7. EVALUACION:** ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué papel jugaron en la cooperación elementos externos como los prejuicios de la proximidad, etc.?.

**8. NOTAS:** Si hay gente resfriada puede ser “una maravillosa forma de cooperar con los virus”. Una variante puede ser con una manzana agarrada entre la barbilla y el cuello.

## **240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA**

- 1. DEFINICION:** Se trata de construir una máquina entre todos/as.
- 2. OBJETIVOS:** Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común. Desarrollar la imaginación.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 5 años. Mejor en grupos de no más de 15 personas.
- 4. MATERIALES:** - - - - -
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -
- 6. DESARROLLO:** 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.
- 7. EVALUACION:** ¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?.

## **241. EL ARO**

- 1. DEFINICION:** Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos.
- 2. OBJETIVOS:** Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... divididos en subgrupos de 5 jugadores. A partir de 8 años.
- 4. MATERIALES:** Un aro por equipo.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -
- 6. DESARROLLO:** 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.
- 7. EVALUACION:** Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo.
- 8. NOTAS:** Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un círculo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás

de él, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un jugador/a introduce el aro y éste debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

## **242. LA ERE**

- 1. DEFINICION:** Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor.
- 2. OBJETIVOS:** Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 5 años.
- 4. MATERIALES:** - - - - -
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.
- 6. DESARROLLO:** 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.
- 7. EVALUACION:** Puede girar en torno al tema de las ventajas e inconvenientes dl trabajo individual y el de un grupo. Las aportaciones que puede conllevar el unirse a más gente, ... etc.

## **243. MUELLE HUMANO**

- 1. DEFINICION:** Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez más lejos.
- 2. OBJETIVOS:** Favorecer la confianza. Estimular el equilibrio corporal y la cooperación.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 10 años.
- 4. MATERIALES:** - - - - -
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -
- 6. DESARROLLO:** 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.
- 7. EVALUACION:** ¿Cómo se sintieron? .....

## **244. EL JARDINERO**

**1. DEFINICION:** Consiste en recoger un objeto con los ojos tapados a través de un itinerario.

**2. OBJETIVOS:** Desarrollar la confianza en sí mismo. Estimular la orientación espacial.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 4 años.

**4. MATERIALES:** Un caldero u otro objeto que represente un instrumento de jardinería. Algo para tapar los ojos.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** 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.

**7. EVALUACION:** ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a las demás personas? ¿El espacio?---

**8. NOTAS:** Para gente mayor se puede complicar el itinerario haciendo que el pasillo tenga curvas, etc.

## **245. CONTROL REMOTO**

**1. DEFINICION:** Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocarte con las demás personas del grupo.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Algo para taparse los ojos.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** 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.

**7. EVALUACION:** ¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sintieron el espacio, las otras voces, ...?

## **246. NARIZ CON NARIZ**

**1. DEFINICION:** Se trata de tocar la nariz del compañero/a con tu propia nariz y con los ojos cerrados.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la comunicación en el grupo. Desarrollar la confianza. Permitir el contacto físico rechazando los estereotipos sexuales convencionales.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

**4. MATERIALES:** Algo para taparse los ojos.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** 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.

**7. EVALUACION:** ¿Qué sensaciones experimentaron? ¿Hubo resistencias a hacer este juego? ¿Qué tipo de reflexiones surgieron?

## **247. DRÁCULA O ERES TÚ EL AMOR DE MI VIDA**

**1. DEFINICION:** Todo el grupo con los ojos cerrados pasea por la sala, hasta que por los mordiscos de un/a drácula todos/as se vuelvan vampiros.

**2. OBJETIVOS:** Crear un ambiente de distensión. Favorecer la confianza en el grupo.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Algo para taparse los ojos.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Delimitar la zona de juego.

**6. DESARROLLO:** 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.

**7. EVALUACION:** ¿Cómo se han sentido? ¿Hubo miedo a confianza? ¿Cómo respondiste? ....

**8. NOTAS:** Se puede hacer igual pero cambiando la pregunta, por “¿Eres tu el amor de mi vida?”, pasando los/as Dráculas a ser los/as amantes secretos.

## **248. EI OVILLO**

**1. DEFINICION:** Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la afirmación de los demás. Cohesionar al grupo..

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Un ovillo de hilo grueso o lana.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** Todo el grupo sentado en círculo. El animador/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, siempre sin soltar l hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña.

**7. EVALUACION:** ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?.

## **249. VALENTINAS**

**1. DEFINICION:** Se trata de escribir o dibujar algo bonito a una persona o grupo, enviándoselo anónimamente.

**2. OBJETIVOS:** Provocar actitudes positivas cara a uno/a mismo/a y los/as demás. Favorecer la autoestima Provocar dinamismo.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 6 - 7 años.

**4. MATERIALES:** Útiles de escribir.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** En una ficha de papel se dibuja algo bonito para una persona del grupo. Se le hace llegar sin que se sepa quien fue.

**7. EVALUACION:** Comentar las reacciones de las personas que reciben las “valentinas”.

**8. NOTAS:** Cuidar de que todas las personas del grupo reciban su valentina. Se puede hacer que cada día sea una persona la “chica/o del día”, recibiendo valentinas de todo el grupo durante ese día.



## **250. EL CORRO DE LA TARDE**

**1. DEFINICION:** Se trata de reconocer cualidades positivas de las personas del grupo, de una misma y del grupo como tal.

**2. OBJETIVOS:** Favorecer la autoestima y la cohesión grupal. Aprender a pensar en positivo.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** - - - - -

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** Sentados/as en círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. A modo de ejemplo:

- Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu lado, y por qué.
- Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha.
- Decir una palabra , dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo.

**7. EVALUACION:** ¿Te fue fácil decir cualidades positivas? ¿escuchar las tuyas?.

## **251. SMYE**

**1. DEFINICION:** Se trata de hacernos conscientes de las valoraciones positivas y negativas que recibimos.

**2. OBJETIVOS:** Desarrollar la capacidad de observación. Ser conscientes de los distintos tipos de valoraciones a los que se nos somete.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

**4. MATERIALES:** Pegatina o trozo de cartulina. Rotuladores.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** Consiste en llevar una etiqueta pegada en el pecho con las siglas SMYE (Soy Majo Y Espabilado). Se trata de ponérsela por la mañana y cada vez que alguien te califique negativamente te quitas un trocito, colocándotelo de nuevo, con celofán, cada vez que recibas un comentario positivo.

**7. EVALUACION:** Analiza las distintas reacciones y los motivos de las mismas. ¿Qué tipo de valoraciones se producen más, en qué situaciones y con qué tipo de personas?

## **252. SOY LIBRE**

**1. DEFINICION:** Una persona intenta liberarse de otra que le apresa.

**2. OBJETIVOS:** Autoafirmarse físicamente. Tomar contacto. Energizarse y prepararse para un juego de rol.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de los 11 - 12 años.

**4. MATERIALES:** - - - - -

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -

**6. DESARROLLO:** Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La rodea con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles.

**7. EVALUACION:** ¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física? ¿Y al estar aprisionados?.

# **MONITORES**

INDICE

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

# **CONCURSOS**

INDICE

- LA OCA
- PRUEBAS

# ANIMALES

INDICE

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

# VELADAS

INDICE

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

# CORTOS EXTERIOR

INDICE

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

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

# JUEGOS DE CIUDAD

INDICE

1. INTERCAMBIO  
ZARAGOZA-SAN SEBASTIÁN

# **JUEGOS DE KIM**

INDICE

- 1. SENDERO DE OLFATO**
- 2. GRAN JUEGO DE KIM**

# **JUEGOS DE ORIENTACIÓN**

INDICE

- 1. LOS PALOS DE LA BARAJA**
- 2. PISTA GEOGRÁFICA**

# **ACUÁTICOS**

INDICE

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

# **FERIA KERMESSE**

INDICE

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

# **LINTERNAS NOCHE**

INDICE

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

# **LARGOS INTERIOR**

INDICE

1. **¿QUIÉN ES EL ASESINO?**



# **LARGOS EXTERIOR AVENTURAS**

INDICE

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

# **JUEGOS DE GYMKHANA**

INDICE

1. EL LIBRO DE LA SELVA
2. EL PIRATA MÁS SUCIO Y TEMERARIO DEL BARCO
3. JUEGO DE BASES D.P.T

# **JUEGOS DE CONTEMPLACIÓN**

INDICE

- 1. CAZA SILENCIOSA**
- 2. JUEGO DEL SILENCIO**

# **BANES Y ANIMACIONES**

INDICE

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

# **CONOCIMIENTO**

INDICE

1. **VENDER MI PERSONA**
2. **LAS SILUETAS**
3. **ME PICA AQUÍ**
4. **JUEGOS DE GLOBOS**
5. **VENDER MI PERSONA**
6. **LAS SILUETAS**
7. **LA PELOTA QUE QUEMA**
8. **LA MANSIÓN DE LOS DESEOS**
9. **PARA CONOCERSE A CABALLO**
10. **PARA CONOCERSE DIBUJANDO**
11. **SILUETAS**
12. **EL JUEGO CONSCIENTE**
13. **JUEGO DE CONOCIMIENTO**

INDICE

# EL ARTE DE HACER JUGAR

MONITORES

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

## 1. Tener un fichero de juegos

El cual se tendrá que ir enriqueciendo constantemente y que se pueden encontrar en las publicaciones, cursillos. También los que se invente el propio animador (estos son los más interesantes porque responden a las necesidades de los niños que se tiene delante). Todo juego tiene que suponer para los niños una aventura, una participación, que descubran técnicas, ser felices...

## 2. Buena adaptación

Cuando se escoja un juego hay que observar:

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

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

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

## 3. Presentación del juego

La presentación de cualquier juego tiene mucha importancia. Si las explicaciones son oscuras, si se duda al hablarles, es imposible que los muchachos se apasionen por lo que se les está ofreciendo. -Hay que saber colocarse: Todos sabemos que los niños son distraídos por naturaleza. Cuando se quiere explicar un juego debe colocarse uno de tal manera que todos estén bajo nuestra mirada y que cada uno pueda vernos. A una distancia prudencial para que no te avasallen los niños. Colocarlos en círculos, en filas... -Cuidar la voz: Hay que coger el hábito de hablar claramente, articulando y evitando la precipitación. Sobre todo no chillar. - La presentación puede tener diferentes facetas: una presentación fantástica llena de misterio...este sistema es el ideal para lanzar un juego. Se puede presentar el juego en forma de historia o cuento.

## 4. Explicación del juego:

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

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

## 5. Las explicaciones serán hechas:

- Con autoridad (hablar a todo el grupo a la vez, exigir atención...)
- Presentarlo y explicarlo con un entusiasmo contagioso que invite a jugar.
- Hacer un reparto de fuerzas justo y de jugadores, para que todos los grupos tengan la oportunidad de ganar.
- Si es necesario durante la explicación se puede escenificar.

## 6. Durante el juego:

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

## 7. Para el final del juego:

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

# 1. Dinámica de un cursillo de juegos .

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

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

## 5. Las explicaciones serán hechas:

- Con autoridad (hablar a todo el grupo a la vez, exigir atención...)
- Presentarlo y explicarlo con un entusiasmo contagioso que invite a jugar.
- Hacer un reparto de fuerzas justo y de jugadores, para que todos los grupos tengan la oportunidad de ganar.
- Si es necesario durante la explicación se puede escenificar.

## 6. Durante el juego:

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

## 7. Para el final del juego:

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

# 1. LA OCA

CONCURSOS

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

Las pruebas est n hechas a ordenador.(Si a nad s m s apuntadlas para siguientes a os)

La din mica es muy sencilla. Delante del tablero se colocan los barcos (pa oletas). Cada pa oleta en fila india. A cada pa oleta se le asigna un n mero . Y a cada uno de la tripulaci n se le pinta tres veces ese n mero en la cara: uno lo que es desde la frente hasta la barbilla, y las otras dos en grande en cada mejilla. Queda muy divertido.

Una vez numerados se pone la m sica en los altavoces del juego de la Oca. Todo el mundo lo baila. Despu s por orden de n meros se tira el dado. Se coloca la ficha (que puede ser una tapa roja de los botes de Colacao de la ma ana antes que los tiren, pintado un n mero arriba). Una vez colocada la ficha todo el equipo ir  corriendo a buscar ese n mero por toda la campa. Lo que tienen que buscar es un papel (el cual no deben tocar , ni esconder para que todo el mundo juegue a gusto y no haya trampas).Los papeles los habr n colocado los monitores mientras que el que dirige el juego est  explicando la din mica. Se colocarn pegados con celo marr n. (De nuevo cuidado con el material, devolvedlo a su sitio, as  lo encontraremos siempre)

Una vez encontrado el n mero , lo leen sin despegarlo del  rbol la piedra y van corriendo a donde est  el tablero que all  siempre tendr n a un monitor que no es el suyo que ser  el que siempre les controle las pruebas. El monitor o tendr  escritas las pruebas con sus n meros para saber a lo que vienen estos ni os tan corriendo o se fiar  de lo que le digan. Esto es para que no haya aglomeraciones y que se vayan resolviendo las pruebas a la vez. Este monitor es el que tendr  que estar espabilado para coger el material necesario de la prueba. Este material se habr  preparado de antemano (una vez le das las sesenta pruebas y preguntas).

La m sica hay que ir poni ndola de vez en cuando. Los monitores que est is todos en la base habr  momentos de nerviosismo y acumulaci n de faena y otras muy relajado. Es un juego muy divertido y se cansan much simo que es un objetivo que siempre hay que tener en cuenta a la hora de la noche.

# 1. LA OCA

CONCURSOS

Cuando se tira el dado, marcar una zona con cuatro cajones planos de los de Luis n, y que echen dentro, si no, tarda mucho el dado en pararse o lo pueden echar lejos y es un foll n m s.

El juego durar  m s de dos horas. Pillar  en medio la merienda. S lo tendr n derecho a la merienda aquellos que pasen de la casilla 23. Es decir una vez pasen de esa casilla , se sientan, se les da la merienda, meriendan y cuando todos los del equipo hayan acabado van a por el n mero.

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

Si alg n grupo veis que ha tenido suerte, o son los mayores (jesos nunca deben ganar! ja, ja, ja) y se prev  que van a acabar pronto con el juego, mientras los dem s grupos a n no han disfrutado, lo que se puede hacer es que el director del juego se invente una prueba dificil sima que les cueste superarla hasta que los dem s equipos se aproximen, o que no le den por v lido una consecuci n de una prueba hasta que no est  echa a la perfecci n.  se entiende no?

# 2. PRUEBAS DE LA OCA

CONCURSOS

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

## 2. PRUEBAS DE LA OCA

CONCURSOS

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

## 2. PRUEBAS DE LA OCA

CONCURSOS

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

## 2. PRUEBAS DE LA OCA

CONCURSOS

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

## 2. PRUEBAS DE LA OCA

CONCURSOS



## 1. AMANECER EN LA JUNGLA

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

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

## 2. SONIDOS DE ANIMALES

Puede ser en una habitación oscura, con los ojos cerrados. O en cualquier otro sitio, vendándose los ojos. Se necesita una pelota grande. Puede ser una pelota de playa.

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

## 3. LA COLA DEL DRAGÓN

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

## 4. LA SERPIENTE GIGANTE

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

## 5. PAPÁ O MAMÁ GALLINA

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

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

## 6. FAMILIA DE ANIMALES

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

## 7. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA

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

Pero aquí comienza lo bueno: cada individuo agarrado pasa a ser de la especie que lo cogió, por lo que deberá cambiar a la correspondiente posición de la mano (cabeza, cara o pecho). De esta manera observaremos disminución en algunas poblaciones y aumento en otras, pero siempre se volverá a un estado de equilibrio. Si hay muchos Lince habrá más comida para las Hierbas, si hay pocos Conejos éstos competirán menos por las Hierbas, etc. Pasado un tiempo, se puede introducir un nuevo jugador: el Hombre, al que no se puede cazar. Todos los cogidos por el Hombre se convierten en Hombres. Obviamente, al cabo de unos minutos todos se habrán convertido en seres humanos. Se puede hacer un debate posterior.

## 1. LLUVIA ÁCIDA

VELADAS

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

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

## 2. SOMANTA DE PALOS

VELADAS

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

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

## 3. LA TEMPESTAD. EL MURO

VELADAS

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

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

El mensaje que sea largo.

## 4. CUMPLEAÑOS FELIZ

VELADAS

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

## 5. PÍO-PÍO

VELADAS

Todos cierran los ojos (o se vendan) y el monitor murmura a uno o a una: "Tú eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse. Cada uno busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿pío-pío?". Si el otro también pregunta "¿pío-pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta, ésta sabe que ha encontrado a mamá o papá gallina y se queda cogido de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio, forma parte de mamá gallina y cuando le aprietan la mano no contestará. Pronto se oirán menos "¿pío-pío?" hasta que estén todos cogidos. Luego el monitor les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa.

## 6. TORMENTA

VELADAS

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

## 7. EL LIBRO MÁGICO

VELADAS

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

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

Ej. jugar a tenis...

## 8. ESTO ES UN ABRAZO. ¿UN QUÉ?

VELADAS

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

## 9. NUDOS

VELADAS

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

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

Un lío queremos hacer."

## 10. CONSTRUCCION DE CUENTOS

VELADAS

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

## 11. IMAGINACIÓN AL PODER

VELADAS

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

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

## 12. CARRERA DE SERPIENTES

VELADAS

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

Se dará un tiempo máximo.

Da emoción y velocidad. Vale atarlas.

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

## 13. SUPERPICTIONARY

VELADAS

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

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

## 14 .DIRECTOR DE ORQUESTA

VELADAS

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

## 15. LA MUÑECA

VELADAS

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

## 16. BAILANDO CON LOBOS

VELADAS

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

## 17. CUERPO A TIERRA

VELADAS

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

## 18. PIVOTES SONOROS

VELADAS

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

## 19. MONTÓN DE ZAPATOS

VELADAS

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

## 20. ¿QUIÉN FALTA?

VELADAS

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

## 21. PRESENTACIÓN ARTÍSTICA

VELADAS

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

## 22. DOMINÓ DE CANCIONES

VELADAS

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

## 23. LINDO GATITO

VELADAS

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

## 24. LAS ESTATUAS

VELADAS

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

## 25. EL SUBMARINO

VELADAS

Se necesita, aparte de un voluntario, un chubasquero y una jarra de agua. Se le coloca el chubasquero sobre la cabeza y una manga será el periscopio del submarino. Iremos contándole cosas del submarino y preguntándole sobre el interior de éste. Al rato le comentamos que se ha levantado un maremoto y que las olas van muy altas. En este momento le echamos la jarra de agua (con agua) por el periscopio.

## 26. CONCURSO DE FEOS

VELADAS

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

## 27. HAGA USTED LO QUE SEPA

VELADAS

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

## 28. SE MURIÓ CHICHO

VELADAS

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

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

## 29. CONVERSANDO CON NÚMEROS

VELADAS

Sentados todos en círculo, un participante le dice al de su derecha cualquier número, pero con una entonación particular (temor, risa, sorpresa, etc...) este debe responderle con cualquier número pero con la misma entonación y gestos. Luego se vuelve donde el compañero que le sigue y cambiando la entonación le dice otro número y así sucesivamente. Debe hacerse de forma rápida y utilizando gestos, expresión de la cara y entonación para darle vida a la conversación con números. Si un participante no hace bien la entonación, reacciona de manera diferente o pasan tres segundos sin que responda, pierde, sale del juego da una prenda.

## 30. PALOMITAS DE MAÍZ

VELADAS

Somos palomitas de maíz que saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Si en el salto se "pega" con otro, deberán seguir saltando juntos, agarrándose de la mano. De esta forma se van creando grupos de saltadores hasta que tenemos una gran bola. Podemos hacerlo a a pata coja, con los pies, y otras variantes que se nos ocurran.

## 31. BAILES EN PERIÓDICOS

VELADAS

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

## 32. LA ZAPATILLA POR DETRÁS

VELADAS

Todos los jugadores forman un círculo, menos uno, que será quien lleve una zapatilla en la mano. Mientras los jugadores entonan una canción, el de la zapatilla dará vueltas por detrás del círculo y colocará la zapatilla detrás de un jugador. Los jugadores que han cantado la canción con los ojos cerrados, una vez terminada ésta abren los ojos y miran a ver si tienen la zapatilla. El jugador que la tenga, la tiene que coger, levantarse e intentar "pegar" con ella, pero siempre en su mano, al jugador que se la ha dejado, antes de que éste se siente en su sitio. Si no lo consigue, se queda para poner él la zapatilla, si lo consigue se vuelve a repetir con el mismo jugador. La canción es: LA ZAPATILLA POR DETRAS ¡TRIS! ¡TRAS!  
NI LA VES NI LA VERAS ¡TRIS! ¡TRAS!  
MIRAD PARA ARRIBA, QUE CAEN JUDIAS  
MIRAD PARA ABAJO QUE CAEN GARBANZOS  
A LA 1, A LAS 2 Y A LAS 3.

### 33. LA TELEPATÍA

VELADAS

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

El truco que no deben saber nunca los niños es el siguiente: los niños deberán decir una palabra a uno de los dos que tienen telepatía, el otro mientras tanto está a cincuenta metros de distancia con imposibilidad de oír. Una vez dicha la palabra se colocarán cogidos de la mano. El que ha estado apartado está tranquilo porque sabe que la palabra que han dicho los niños irá siempre detrás de una palabra que diga su compañero que tenga como características que sea de madera y tenga cuatro patas (mesa, silla, armario, sofá, banco...), clave difícil de acertar por los niños. Los niños también le dicen en que lugar quieren que diga la palabra: la primera, la cuarta.... Siempre el que va a pasar la palabra deberá de preguntar a su compañero: "¿estás listo Manolo?". Esto siempre igual. Si es así el otro ya sabe que no está en primer lugar. Si lo estuviera el compañero adelantaría el nombre a la pregunta "¿Manolo, estás preparado?". Además de este montaje debe haber dos o tres monitores más picando al público diciendo que hacen trampas, que si lo ha oído, que se lo ha pasado con las manos...obligando al espectáculo de irse más lejos, de separarse, de no mirarse...

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

### 34. TU ERES EL JEFE INDIO

VELADAS

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

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

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

### 35. MIL VOCES, MIL MUNDOS

VELADAS

Paseamos por la sala y siguiendo las instrucciones del animador nos decimos mutuamente en mil formas diferentes "buenos días" unos a otros. Buenos días afectuosos, automáticos, falsos, enfadados, etc. Hacemos lo mismo con la palabra "adiós". Un adiós de despedida drástica, de "me quiero quedar contigo", coqueteo, seco, de mamá, de nene, etc.

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

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

### 36. LA MÁQUINA

VELADAS

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

Ej. Máquina de hacer churros.

### 37. LA BOLSA DE LAS PRENDAS

VELADAS

Todos se colocan haciendo un gran corro. En una bolsa de plástico se introducen papeles con prendas ya preparadas de antemano. Uno hace de árbitro. Se pondrá de espaldas al corro con un silvato. En un momento dado cuando lo manda el árbitro la bolsa comienza a dar vueltas, pasando de mano en mano. Los chavales estarán sentados haciendo el corro. Al pitar el árbitro se detiene el movimiento de la bolsa, y el que la tiene saca un papel y ejecutará la prenda que ponga en el papel. Se acaba el juego cuando se acaban las prendas de la bolsa.

### 38. LA ESTATUA

VELADAS

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

## 39. CABO SAN VICENTE

VELADAS

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

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

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

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

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

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

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

(El juego que no dure más de cinco minutos)

## 40. QUEMAR LA CUERDA

VELADAS

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

## 41. LA MOMIA

VELADAS

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

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



VELADAS

## 1. EL LOBO Y EL VENADO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 2. BESITOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 3. LOS SUBMARINOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

En vez de ser los grupos de dos en dos, los grupos pueden ser de seis o siete.

## 4. EL ROMPEPIERNAS

Los jugadores forman un círculo con el animador en el centro, que sostiene una cuerda atada a una zapatilla. Debe hacerla girar y los jugadores deberán entrar y salir del círculo según se diga.

Será más emocionante si se pone una cuenta atrás. Pierde aquel que no entra en el tiempo o al que le da la zapatilla.

## 5. LOS CABALLEROS DE LA GALLETA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 6. LA PIEL DE LA CULEBRA

CORTOS  
EXTERIOR

La posición inicial es en fila india, cogidos de la mano que el compañero de enfrente pase por debajo de sus piernas. Esta es una culebra. ¡Ahora la culebra va a quitarse la piel!

La instrucción para que la culebra se quite la piel es que el de atrás se tumbe, y todos vayan andando hacia atrás y tumbándose sucesivamente, sin soltarse de las manos, mientras los restantes van pasando por encima de los tumbados. El último también se tumba, con lo que tendremos a la culebra desnuda. Pero como hace mucho frío, la culebra comienza a crear nueva piel. Para esto, el último en tumbarse se vuelve a levantar, y así, sin soltarse de las manos nunca, todos comienzan a levantarse para volver a la posición inicial, hacia adelante y por encima de los tumbados.

## 7. MAR, TIERRA

CORTOS  
EXTERIOR

Hay que jugarlo en un charco de agua y tierra (si no, se dibuja con ramas, cuerda...) Cuando el animador grita "mar" todos saltamos al charco. Cuando grita "tierra" salimos de él. El animador puede intentar confundir gritando varias veces seguidas "mar", "mar" y luego "tierra".

Si el charco es real, la ducha o la ropa limpia no deberían estar muy lejos.

## 8. TOCA AZUL

CORTOS  
EXTERIOR

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

CORTOS  
EXTERIOR

## 9. PASTOR, OVEJAS Y EL LOBO

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

CORTOS  
EXTERIOR

## 10. CÍRCULO DE AMIGOS

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

CORTOS  
EXTERIOR

## 11. CINTA TRANSPORTADORA

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

CORTOS  
EXTERIOR

## 12. LOS PECES VOLADORES

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

CORTOS  
EXTERIOR

## 13. EL CHOCOLATEADO

Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan a una pareja fuera. La pareja que queda afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano) en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, la pareja que va caminando se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratándose de llegar primero al lugar que queda vacío. Los que lleguen los últimos deberán caminar por fuera del círculo y dar una palmada a quien quieran...

CORTOS  
EXTERIOR

## 14. GUIÑANDO EL OJO

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

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

Hay una silla que queda vacía.

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

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

CORTOS  
EXTERIOR

## 15. LAS LANCHAS

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

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

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

## 16. SAL COMO PUEDas

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 17. LA CEBOLLA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 18. LA ESTELA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 19. EL CAZADOR

CORTOS  
EXTERIOR

Se hacen grupos de nueve o diez personas. Cuatro o cinco estarán formando un círculo cogidos de los hombros y con la cabeza agachada. Uno de los de fuera será el cazador, nadie sabe quién es. Los de fuera irán saltando encima de los del círculo. Los del círculo a su vez irán moviéndose para tirar a la gente al suelo y no soportar su peso. Los de arriba se cogeran como puedan. El juego consiste en que hay uno de los que salta que es el cazador y deberá coger a aquellos que caigan al suelo derribados por el grupo del círculo.

## 20. VENCER AL CAMPEÓN

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 21. EL MÁS RÁPIDO DEL OESTE

CORTOS  
EXTERIOR

En una mesa se colocan dos jugadores sentados frente a frente. Se pone una moneda en medio de la mesa. Procurar que la mesa no sea muy ancha y puedan llegar los jugadores al centro con estirar un poquito los brazos. Los jugadores hacen sus apuestas. Y a la voz de un tercero ¡ya!. Los dos que tenían la mano derecha en los muslos, la sacan e intentan coger la moneda.

## 22. EL PEQUEÑO SALTAMONTES

CORTOS  
EXTERIOR

Pueden jugar los que quieran, pero debe hacerse en una superficie donde haya hierba, o en la playa, y debe estar acotado. Los jugadores en todo momento no podrán salir de ese recinto. Comienza el juego estando toda la clase de pie, menos uno que es el pequeño saltamontes que irá a cuatro patas. Este deberá de tocar a los que van de pie. Aquel que es tocado se unirá al pequeño saltamontes en su labor de tocar al resto. Todo esto hasta que quede uno de pie y ese será el próximo saltamontes.

## 23. AL CENTRO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 24. LAS CADENAS DEL CASTILLO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 25. PELANDO LA SERPIENTE

CORTOS  
EXTERIOR

Los jugadores se sitúan en una fila india. A una señal cada jugador se dobla, poniendo su mano derecha entre sus piernas y entrelazando su mano izquierda con el jugador que está delante de él. Cuando toso hayan unido sus manos, el último de la fila se acuesta boca arriba, primero poniendo sus pies entre los pies del compañero que está delante de él. La línea camina un poco hacia atrás, pasando sobre los cuerpos de todos aquellos que están detrás y ya se han acostado, así sucesivamente hasta que llega al final de la fila. En ningún momento los jugadores pueden desunir sus manos. Al finalizar este ejercicio, todos estarán acostados hacia arriba.

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

## 26. EL BELLACO

CORTOS  
EXTERIOR

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

Comienza el animador diciendo:

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

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

## 27. EL GATO Y EL RATÓN

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

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

## 28. EL GUARDIA QUE VIGILA

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 29. AJEDREZ

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

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

Si toca a un Peón: sólo sale él a perseguirle

a un Alfil: salen los peones y él.

a una Torre: todos los anteriores más él.

a la Reina: Todos menos el Rey.

al Rey: salen Todos.

El fin del juego es tocar al Rey y no ser cogido.

Es bueno ir eliminando a la gente.

## 30. BOTELLA ENVENENADA

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

Para poder salvarlos se debe pasar por debajo del primero 10 veces

## 31. EL PALO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 32. DISPUTAR EL BALÓN

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 33. TIJERAS E HILO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 34. EL NAÚFRAGO Y LOS TIBURONES

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 35. PAÑUELO DOBLE

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

## 36. LA CABRA DE LOS CUERNOS DE ORO

CORTOS  
EXTERIOR

Se elige entre los participantes, uno que será el zorro. El que hace de zorro se va a una distancia prudencial y marca su refugio. Todos los demás participantes forman un círculo, y entre ellos, y sin que se entere el zorro, eligen un granjero. Dentro del círculo colocan una pañoleta, que hará de cabra de los cuernos de oro. Cuando ya esté, se llama al zorro, para que venga. Este tiene que intentar robar la cabra sin que le coja el granjero. Puede entrar por cualquier parte del círculo y perseguir al zorro. Si lo toca antes de que éste llegue a su guarida, el granjero será el próximo zorro, si no lo coge, el zorro sigue siendo el mismo, hasta que le cogen. Cada vez tiene que haber un nuevo granjero.

## 37. LOS CENTAUROS

CORTOS  
EXTERIOR

Se hacen dos equipos, "los caballeros" y los "centauros". Los caballeros, montados sobre los centauros, forman un gran círculo y se pasan el balón, sin dejarlo caer en tierra. Los centauros, por el contrario, saltan y se agitan para hacer perder el balón a los caballeros. Cuando el balón cae al suelo, los caballeros se apean de los centauros y huyen hacia los límites del terreno. De inmediato, un centauro se precipita, recoge el balón y trata de alcanzar a un caballero lanzándolo contra él, o bien se lo pasa a otro centauro, que lo disparará contra un caballero. Si el centauro falla, los caballeros vuelven a montar sobre los centauros, y el juego continúa. Por el contrario, cuando el balón alcanza a un caballero, los papeles se invierten y los centauros marcan un punto. Si un caballero recoge el balón al vuelo, el equipo de los caballeros gana tres puntos. Al final del partido, cuya duración debe señalarse por adelantado, gana el equipo que haya conseguido más puntos.

## 38. EL PAÑUELO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 39. EL BASTÓN ENVENENADO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 40. CARGA DE CABALLERÍA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 41. LOS VIGÍAS

CORTOS  
EXTERIOR

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

Cuando uno de los vigías ve a un rastreador grita: ¡Fulano de Tal! A esta llamada, todos los vigías vuelven lo más rápidamente al campamento. El rastreador visto sale de su escondrijo y mira de apoderarse de uno o varios vigías antes de que lleguen al campamento.

Si obtiene buen resultado, el equipo rastreador gana 1 punto y la partida empieza de nuevo con los mismos participantes. Si, por el contrario, el rastreador no alcanza a nadie, los vigías, después de haber llegado al campamento, ganan 1 punto y reemprenden sus búsquedas.

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

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

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

## 42. EL ESPÍA DEL CAMPAMENTO

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 43. EL MOTÍN PIRATA

CORTOS  
EXTERIOR

Un grupo de marineros se amotinan y secuestran al capitán. Lo sacan del barco de noche y se lo llevan a tierra. Sin embargo, estando ya en tierra, uno de ellos se arrepiente, y por miedo a que sus compañeros de secuestro lo maten, lo único que hace es dejar una pista o rastro hasta el lugar del escondite. Cuando la tripulación despierta al día siguiente y ve que su capitán ha sido capturado, coge sus armas (bolas de harina o globos) y sale en su persecución. Estos, tras dejar unos de guardia no consiguen liberar al capitán, salen a hacerles frente. Si antes de una hora y media no consiguen liberar al capitán, se termina el juego. Cada enemigo muerto son cinco puntos.

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

## 44. CADENA ALIMENTICIA

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 45. DESAPARICIÓN RÁPIDA

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

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

## 46. EL TÍO MARAGATO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 47. TRAVESIA DEL RIO

CORTOS  
EXTERIOR

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



## 48. ESCONDITE AL REVÉS

CORTOS  
EXTERIOR

Como su nombre indica, es el típico juego del escondite al revés. Uno sale a esconderse mientras los demás no miran. Pasado un tiempo van todos a buscarle. Cuando uno lo encuentra, sin decir nada, se esconde con él, y así hasta que todos están escondidos juntos.

## 49. LEO TU ESPALDA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 50. LOS COLORES DE LA NATURALEZA

CORTOS  
EXTERIOR

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

--	--	--	--

--	--	--	--

## 51. PLUMA AL VIENTO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 52. MAR, TIERRA Y AIRE

CORTOS  
EXTERIOR

Dos monitores cogen una cuerda larga por sus extremos, ellos son los que van a decir cuándo es tierra (pasaran la cuerda muy bajita paralela al suelo, y los niños deberán tirarse al suelo; cuando ma los niños deberán agacharse ya que la cuerda hará un gran oleaje; y cuando aire los niños deberán saltar la cuerda que irá a la altura de los tobillos. Esto hay que hacerlo con delicadeza para no herir a ningún niño, ni darle en el cuello. Es un juego de atención.

## 53. EL FOCO RADIOACTIVO

CORTOS  
EXTERIOR

Entre toda el grupo hay uno que es un mutante radioactivo. Todos los demás huyen de él para no ser contaminados por la radiación. El mutante debe intentar alcanzar al mayor número posible de gente. Cuando uno es cogido por el mutante se convierte en mutante a su vez y va a coger a los demás. Gana el juego el último en ser contaminado por algún mutante. Como distintivo los mutantes se pueden colocar la pañoleta en la cabeza para ser reconocidos.

## 54. ¡QUE VIENE EL LEÑADOR!

CORTOS  
EXTERIOR

Se trata de una versión cooperativa del juego de la silla. Pintamos con tiza en el suelo círculos que representan los árboles, procurando dejar uno más grande que será el último árbol que intentará cortar el leñador. Utilizando una música los niños/as van bailando entre los círculos, mientras que uno de ellos desaparece. Al grito ¡Que viene el leñador! todos los niños y niñas se dirigen hacia los círculos. Como cada vez faltará uno mas deberán irse metiendo cada vez más niños y niñas en cada círculo. El juego se gana si consiguen salvar el último árbol metiéndose todos en el círculo. Dado que el espacio será reducido deberán establecer estrategias cooperativas para conseguir mantenerse dentro del círculo.

## 55. EL CIEMPIÉS

CORTOS  
EXTERIOR

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

Una vez conseguido se echa a andar.

## 56. JA, JA , JA...

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 57. FRANCESES Y RUSOS

CORTOS  
EXTERIOR

Hay dos equipos, uno los franceses (están de pie con una línea que no pueden atravesar y con una misión de capturar a los rusos). El otro equipo, los rusos, están tumbados en el suelo a unos 40 m. de distancia.

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

## 58. GAVILAN

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 59. SALVAMENTO DE LOS HERIDOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

## 60. CAZADORES Y CONEJOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 61. CARRERA DE CIEGOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 62. CAZA DE LA LIEBRE

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 63. LA CABEZA DEL GIGANTE

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 64. BALON-VOLEA SENTADOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 65. ENTREVISTA RISIBLE

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

## 66. LA TORTILLA

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 67. "LOS PIRATAS TAMBIÉN SE MAREAN"

CORTOS  
EXTERIOR

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

A una señal, salen los primeros de la fila, que tendrán que ir hasta el palo, apoyar el dedo gordo en la nariz y el meñique en el palo y dar doce vueltas rápidamente (a esto le ayudará su capitán de barco). luego tienen que volver a su sitio como puedan para dar el relevo al siguiente.

## 68. LA OLLA

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 69. A LA UNA, LA MULA

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 70. EL RELOJ DE LAVIEJA IGLESIA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 71. PATATRÁS, PATAPLOF y PATAPLUF

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 72. LA ESTRELLA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 73. LAS BRUJAS

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 74. UN, DOS, TRES, LATA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 75. CUERPO A TIERRA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 76. BAMBOLEO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 77. MONTÓN DE ZAPATOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 78. EL PAÑUELO (VARIANTE)

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 79. EL NEOPRENO

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 80. TU LA LLEVAS

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 81. TULA ENVENENADA

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 82. UN, DOS, TRES POLLITO INGLÉS

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 83. ¡CHURRO VA!

CORTOS  
EXTERIOR

Equipos de cinco jugadores. El equipo que paga estará agachado en fila uno detrás de otro, con la cabeza metida entre las piernas del de delante para su seguridad. El otro equipo está a diez metros de la fila, salta cada jugador por encima de la fila apoyándose en la espalda del último de la fila que está agachado gritando ¡Churro va! procurando dejar sitio a los demás jugadores que saltan después. Cuando todos han saltado, el jefe del equipo dice: ¡Churro, media manga y mangotero, adivina que hay en el puchero! Para ello estará señalándose un parte del brazo que corresponde a la que él ha elegido y que el otro equipo tiene que adivinar.

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

## 84. COMBATE DE PATOS

CORTOS  
EXTERIOR

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

## 85. EL BUSCAPIES

CORTOS  
EXTERIOR

Intervienen muchos jugadores, colocados en círculo, dando frente al interior. En el centro un jugador hace voltear una cuerda de 4 ó 5 metros, en cuyo extremo hay una bolsa de arena no muy pesada. Los jugadores del círculo tendrán que saltar para evitar ser enredados; cuando esto ocurra, el jugador tocado ocupará el centro para hacer girar la cuerda. Se voltea la cuersa a una altura de 30 cm.

## 86. BALON-TIRO

CORTOS  
EXTERIOR

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

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

## 87. IDENTIFICAR PLANTAS

CORTOS  
EXTERIOR

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

Forma dos equipos iguales y alineado, enfrentados a unos 10 m. Coloca las muestras en fila sobre el suelo, entre los dos equipos. Cada integrante llevará un número. Cuando los dos equipos estén listos di el nombre de un árbol o planta que hayas cogido y puesto entre los equipos y el número de un niño. ¡Un haya y el número 3!. En cuanto los que lleven el número tres oyen llamar a su número, corren hacia las muestras. A ver quién es el primero en encontrar la rama de haya. El que gana suma dos puntos para su equipo. Cuando se escoge un espécimen equivocado el equipo pierde dos puntos.

## 88. FUTBOL HUMANO

CORTOS  
EXTERIOR

Se hacen dos equipos. Cada equipo tendrá una portería: entre dos árboles... Todos los jugadores a excepción del portero podrán meter gol. Se delimita el campo y el medio campo. Una vez comienza el partido todo el mundo puede meter gol. En tu campo no te pueden pillar, tú al contrario sí. Hay que introducirse en la portería para que sea gol. Si te cogen te quedas sentado y tus compañeros tienen que pasar sobre tí (o de pie y pasar por debajo....). Una vez un equipo haya metido gol se para todo y se vuelve todo el mundo a su sitio. Se puede hacer al mejor de 10. O el que meta 10...

## 89. EL PAÑUELO ENVENENADO

CORTOS  
EXTERIOR

Los jugadores se hallan sentados en círculo. Otro jugador lleva los ojos vendados y tiene un silbato.

Los jugadores se pasan el pañuelo con la mayor rapidez posible, sin lanzarlo; al toque del silbato el que tiene en su poder el pañuelo se queda "envenenado" y es eliminado.

Se cruza de brazos y permanece en su sitio. El jugador que le precede tiene que llevar el pañuelo al jugador siguiente y no echarlo. Resulta ganador el que no ha sido "envenenado".

CORTOS  
EXTERIOR

CORTOS  
EXTERIOR

# INTRODUCCIÓN

El juego de ciudad puede ser de varias maneras dependiendo de la gente colaboradora (monitores, profesores...) que puedan ayudar. Puede ser radial o de bases. Si hay gente se coloca a un monitor en cada base y los niños acuden a esa base a hacer su prueba por toda la ciudad y van rotando y conociendo su ciudad. La radial tiene la ventaja que no necesitas tantos colaboradores pero limita el espacio de conocimiento, el monitor está colocado en un punto estratégico y va dando pruebas a realizar.

## 1. ZARAGOZA-SAN SEBASTIÁN

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



# INTRODUCCIÓN

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

# INTRODUCCIÓN

MENSAJES  
SECRETOS

# INTRODUCCIÓN

JUEGOS  
COOPERATIVOS

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

# 1. SENDERO DE OLFATO

JUEGOS  
DE KIM

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

# 2. GRAN JUEGO DE KIM

JUEGOS  
DE KIM

En primer lugar el scouter prepara lo siguiente:

-Cercar un grupo de 24 árboles con cuerda o simplemente marcándolos (esto dependerá del número de partes de un mensaje que tengan que encontrar: 6 partes por 4 patrullas = 24)

-En una determinada zona de cada árbol que estará marcada con un poco de rotulador untar el olor que corresponda (por ejemplo seis árboles por patrulla) Dejar oculto al pie del árbol una parte del mensaje.

-Cada patrulla tendrá que seguir su olor elegido.

Ejemplo: Ajo, vinagre, gel de baño, limpiacristales...

Si el mensaje va a tener seis partes untaremos seis árboles salteados con olor a ajo, seis con vinagre...

La patrulla va olisqueando todos los árboles hasta que encuentra sus seis trocitos de mensaje.

- Consejo: Cada mensaje completo escribirlo de un color diferente, para que si se confunden de olor no les coincidan las partes del mensaje.

- En el mensaje que montarán y encontrarán pone que tienen que buscar otra zona cercada que vosotros habréis preparado en otra chopera cercana y buscar otros cuatro árboles que volverán a estar untados con el olor que les corresponda, pero esta vez al pie del árbol encontrarán, a parte de otra parte de otro mensaje, un sobrecito con algo para degustar, tienen que adivinar lo que hay en los cuatro árboles que les corresponde.

-Cuando hayan encontrado sus cuatro árboles juntarán las partes de ese segundo mensaje en el que pondrá que tienen que ir a X sitio a realizar X prueba y decir cuáles son las cuatro sustancias que han probado.

-Ejemplos de sustancias que pueden degustar: Vainilla, avecrem, pimienta, manzanilla, té, oregano, harina, Nestcafé, Colacao, curry, ajo picado, pan a migajas, menta, bicarbonato, galleta picada, cacahuete machacado...

No gana quien llega primero sino quien lo hace correctamente.

# 1. LOS PALOS DE LA BARAJA JUEGOS DE ORIENTACION

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

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

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

# 2. PISTA GEOGRÁFICA JUEGOS DE ORIENTACION

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

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

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

## 1. AL AGUA PATOS

ACUÁTICOS

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

## 2. HUNDIR LA FLOTA

ACUÁTICOS

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

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

Se echan al agua y al sonido del silbato los niños y niñas o con globos llenos de agua, o con piedras tienen que hundir los barcos contrarios.  
Ganará el equipo que primero llegue a la meta donde está el tesoro.

## 3. TALLER DE PAPIROFLEXIA

ACUÁTICOS

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

## 4. A LOS BARCOS

ACUÁTICOS

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

## 5. LOS TIBURONES

ACUÁTICOS

Los jugadores están nadando dispersos por el mar, o andando por ahí. Cuando el jefe de juego dice que tienen que juntarse de x en x los jugadores se juntan y los sobrantes quedan eliminados. Gana la pareja que queda al final del juego y son los que se quedarán con el neumático un buen rato. Pero al cabo de un rato se jugará a hundirlos. Y comenzará el juego de nuevo.

# INTRODUCCIÓN

FERIA  
KERMESSE

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

## 1. EL TRAGABOLAS

FERIA  
KERMESSE

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

Este panel se coloca inclinado sobre una mesa, apoyándolo en la pared o en algún soporte, o pegado a una caja. Como proyectiles se utilizarán 10 pelotas de tenis.

Se traza una línea de lanzamiento a una distancia de 5 a 10 pasos del "tragabolas", según la fuerza de los jugadores. Cada uno tira 10 pelotas, procurando acertar en el agujero. Puede ser bueno este juego para el día del saloon, taberna....

## 2. MORDER LA MANZANA

FERIA  
KERMESSE

Se necesitan los elementos siguientes:

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

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

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

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

## 3. COMER CON RAPIDEZ

FERIA  
KERMESSE

Un caramelo (un plátano) que tiene atado un hilo por cada extremo. Los representantes han de sorber el hilo y meter el caramelo en la boca, siempre con las manos detrás.

## 4. LA CENA DEL CIEGO

FERIA  
KERMESSE

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

## 5. CARRERA DE BARCOS

FERIA  
KERMESSE

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

## 6. PIM-PAM-PUM

FERIA  
KERMESSE

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

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

Se confeccionan unas pelotas como las del "tragabolas". La tabla con las figuras debe colocarse sólidamente a una altura de 1'75 m (puede hacerse encima de una de las porterías y con botes de cocacola pegados con celo marrón) Los jugadores deberán tirar los objetos que tendrán distinta puntuación cada uno.

## 7. TIRO A LA LATA

FERIA  
KERMESSE

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

## 8. BALÓN-CESTO

FERIA  
KERMESSE

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

## 9. LAS ANILLAS

FERIA  
KERMESSE

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

## 10 . TABERNA, SALOON, ZOCO...en SALINAS

FERIA  
KERMESSE

### LA TABERNA

Alrededor de la casa montaremos toda una parafernalia, con carteles, música, mesas, puestos extravagantes...La idea es que los piratas o en época de tempestades, o cuando les perseguían los corsarios o la marina inglesa, o después de un botín...se quedaban en el puerto escondidos gastando sus tesoros robados.

### PRUEBAS

#### 1. BAR

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

## 10 . TABERNA, SALOON, ZOCO...en SALINAS

FERIA  
KERMESSE

### 2. EL PIRATA MÁS RÁPIDO

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

### 3. CARRERA DE BARCOS PIRATAS

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

### 4. EL VIGÍA

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

### 5. TRUCOS DE MAGIA CON CARTAS

### 6. JUEGOS DE CARTAS: Guiñote, mus...



## 10 . TABERNA, SALOON, ZOCO...en SALINAS

FERIA  
KERMESSE

### 7. ¿DÓNDE ESTÁ?

Con tres vasos de plástico pequeños y una piedrecita, averiguar dónde está, después de moverlos como un loco/a. Apostar dinero.

### 8. MANZANA IN CORPORE SANO

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

### 9. LOS PULSOS

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

### 10.PUNTERÍA

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

### 11.TIRO AL PLATO

Coger un caldero lleno de agua y encima del agua un plato que flote. Apostar a que con cinco monedas de peseta (o piedrecitas) no mete más de una desde una distancia...

### 12.MANTENERSE A FLOTE

Se llena un cubo de agua y se pone dentro un limón o una manzana. Apostarse a que no puede poner encima de la fruta una moneda, sino que se hunde.

### 13.TRAGABOLAS PIRATA

En una madera o cartón habrá pintado un pirata con la boca abierta, o habrá pintado un cañón...Hay que encestar las pelotas de tenis en su interior....

### 14.TIRO AL PIRATA MALO

Derribar latas de coca-cola (disfrazadas de piratas o barcos) que habrá pegadas a la portería de fútbol o encima de una de las mesas...

### 15.TIRO AL TIBURON

Colgar una sartén (pegado a ella un dibujo de un tiburón) atada de una cuerda a la rama de un árbol...

### 16.DANZAS

Pagar por aprender danzas. O recibir un globo por estar bailando. No hacer los grupos muy numerosos (de unos diez)

## 11. CARRERA DE PATATAS

FERIA  
KERMESSE

Un jugador lleva una patata colgando de una cuerda atada al cinturón por la espalda. El juego consiste en hacer llegar una patata, que se coloca en la línea de salida, lo más rápidamente posible a la meta.

La patata será impulsada únicamente por otra patata que el jugador llevará colgando de la cintura por detrás.

## 8. BALÓN-CESTO

FERIA  
KERMESSE

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

## 9. LAS ANILLAS

FERIA  
KERMESSE

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

## 10 . TABERNA, SALOON, ZOCO...en SALINAS

FERIA  
KERMESSE

### LA TABERNA

Alrededor de la casa montaremos toda una parafernalia, con carteles, música, mesas, puestos extravagantes...La idea es que los piratas o en época de tempestades, o cuando les perseguían los corsarios o la marina inglesa, o después de un botín...se quedaban en el puerto escondidos gastando sus tesoros robados.

### PRUEBAS

#### 1. BAR

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

## 10 . TABERNA, SALOON, ZOCO...en SALINAS

FERIA  
KERMESSE

### 2. EL PIRATA MÁS RÁPIDO

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

### 3. CARRERA DE BARCOS PIRATAS

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

### 4. EL VIGÍA

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

### 5. TRUCOS DE MAGIA CON CARTAS

### 6. JUEGOS DE CARTAS: Guiñote, mus...

## 1. JUEGO POR LOS PASILLOS LINTERNAS NOCHE

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

## 2. ¡FUEGO!

LINTERNAS NOCHE

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

## 3. VACAS EN LA NOCHE

LINTERNAS NOCHE

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

## 4. LA LUCIÉRNAGA

LINTERNAS NOCHE

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

## 5. ATAQUE NOCTURNO POR EL RÍO LINTERNAS NOCHE

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

## 6. MAFEKING LINTERNAS NOCHE

LINTERNAS NOCHE

Es un buen juego para las noches de campamento. Existe una fortaleza, Mafeking, defendida por un grupo en proporción de 1/3 con respecto a los atacantes. En dicha fortaleza existirá un círculo con bandera dentro y una cárcel, tal como indica la figura. Sólo los defensores tendrán una linterna. Tanto los defensores como los atacantes podrán camuflarse a su gusto. Lo único que llevarán descubierto será la cara, que se podrán cubrir con la mano. Caen prisioneros los que a una distancia de unos tres metros, o menos, sean descubiertos y nombrados en voz alta. Los defensores presos irán a una cárcel lejos de la fortaleza, lo mismo que los atacantes. Para rescatar a los prisioneros basta con penetrar en la cárcel y tocar a uno. Ganan los defensores si consiguen atrapar a toda la tropa de los atacantes. Y ganan los atacantes si consiguen penetrar al menos un tercio de ellos en el círculo de la bandera. La fortaleza ha de ir aumentando en tamaño a medida que se adquiere experiencia en este juego.

## 7. APROXIMACION NOCTURNA LINTERNAS NOCHE

LINTERNAS NOCHE

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

## 8. ¿DE DÓNDE SON ESTOS PIRATAS?

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

Ej. Checoslovaquia.

El equipo deberá de repartirse las letras por las personas que lo forman.

Ej. Manolo la ch; Pepe la v; María la a...

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

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

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

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

# 1. EL HOMBRECILLO

CORTOS  
INTERIOR

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

# 2. VERÁS Y NO CATARÁS

CORTOS  
INTERIOR

Se hacen grupos de 6 ó 7 jugadores.

# 0. E=-MBRECILLO

CORTOS  
INTERIOR

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

# 1. ¿QUIÉN ES EL ASESINO?

LARGOS  
INTERIOR

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

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

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

Antes de repartir datos, el monitor motivará a los chavales para que desempeñen bien su rol, tanto de detectives como de observadores. El grupo de detectives se organizará de la forma que considere más oportuna. Debe encontrar las respuestas, que se piden, en el menor tiempo posible.

Las pistas se reparten entre los detectives, que mantendrán en secreto sus datos hasta el momento en que les toque intervenir.

Como material necesitamos tiras sueltas para cada participante, con uno o dos datos del problema, se reparten arbitrariamente. Entre diez o doce chavales podrán realizar la tarea de detectives. A los observadores se les puede facilitar el trabajo elaborando unas fichas en las que aparezcan las preguntas de la puesta en común.

## EL ASESINATO

"Se ha cometido un asesinato, hasta ahora inexplicable. Ciertas pistas pueden ayudarnos en el esclarecimiento de la muerte. Esta es la tarea que ahora se os encomienda. Debéis averiguar:

- El nombre del asesino
- El arma con que cometió el crimen
- La hora en que se cometió el asesinato
- El móvil del homicidio
- El lugar en que se realizó el crimen

## PISTAS

LARGOS  
INTERIOR

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

# 1. TESOROS ABANDONADOS LARGOS EXTERIOR

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

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

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

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

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

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

# 2. LOS TRES MOSQUETEROS LARGOS EXTERIOR

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

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

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

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

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

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

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

Los soldados de Richelieu han de coger a los mosqueteros durante el viaje de ida o de vuelta, y apoderarse de las bolsas o bien de los collares (depende de cuando los cojan)

Si un soldado atrapa a un mosquetero cuando va hacia Inglaterra, le quita la bolsa. Un mosquetero sin bolsa no puede llevar collares.

El lugar ocupado por el duque está vigilado de modo que los soldados del cardenal no pueden acercarse a sus proximidades. Tienen que esperar a los mosqueteros un poco lejos.

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

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

El almacén de globos será distinto para ambos equipos.

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



### 3.- ROBIN HOOD

LARGOS  
EXTERIOR

La acción se desarrolla en Inglaterra durante la Edad Media. El rey Ricardo Corazón de León se encuentra en las cruzadas y su hermano Juan Sin Tierra quiere arrebatarle el trono. Por esto dicta una Carta Magna que manda firmar a todos los señores feudales con el fin de organizar una confabulación en favor suyo y en contra de su hermano. Si consigue que firmen dicha carta la victoria será suya.

En medio de todo esto, un personaje intenta ayudar al rey Ricardo: es Robin Hood, que, refugiado en los bosques de Locksley, dirige a un grupo de arqueros con los que hace la guerra al traidor Juan. Robin Hood quiere evitar que la carta llegue a firmarse, y para lograrlo ataca a los mensajeros que llevan las cartas de una parte a otra.

Antes de empezar se hacen ocho grupos de diez niños; dos de ellos representarán las fuerzas de Robin Hood mientras que los otros seis configurarán los ejércitos de los seis señores feudales. Cada uno de dichos señores feudales tiene un castillo, los cuales deberán estar bien separados entre sí.

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

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

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

El castillo de Juan Sin Tierra está defendido por soldados invulnerables; es decir, pues, que los hombres de Robin Hood esperen la llegada de los grupos, sobre todo teniendo en cuenta que numéricamente son el doble que cualquier ejército. El juego durará dos días, y al atardecer pueden hacerse recorridos o cualquier tipo de mensajes entre castillos.

### 4. LA MAFIA

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

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

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

Los niños se dividen en grupos de cinco. Su misión es recuperar la partitura: una hoja por grupo. Cada grupo debe coger a todos los mafiosos; éstos, cada vez que son cogidos, entregan el trozo de hoja correspondiente a cada grupo.

El mafioso puede hacer prisionero a un niño que se le acerque mucho: se lo lleva y cuando vuelve a ser cogido, en vez de entregar un trozo de partitura, suelta al prisionero. Gana el grupo que logra completar primero su hoja, es decir, el que coge una vez a cada uno de los mafiosos.

Variante: los mafiosos entregan la partitura robada a su jefe y éste se esconde. Existen ocho mapas iguales en donde se indica el paradero del jefe. Cada mafioso lleva uno hecho a trozos, y cada vez que es sorprendido por un niño debe entregarle el trozo de mapa correspondiente al grupo de aquel niño. Cuando tienen completado el mapa deben ir a buscar al jefe, en cuyo poder está la partitura. En el caso de que hubiera un río puede ocultarse la partitura en el agua envuelta en una bolsa de plástico.

## 5. LA GRAN CACERÍA

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En la mitad del recorrido hay unas estaciones forestales donde se dan mensajes a los cazadores. Si un grupo va a parar a un lugar de esos, se le entrega un mensaje que obligatoriamente debe cumplir. Cuando a un grupo le corresponde tirar, va a la mesa de control (un representante del grupo) a echar los dados e inmediatamente comunica el resultado a la expedición, que se traslada al lugar que les ha tocado. En cada puesto de parada hay tres animales, que pueden ser del mismo parque o de parques distintos, y el grupo que allí cae puede escoger.

## LA GRAN CACERÍA (Continuación)

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

Estaciones forestales.

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

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

## 6. EL ROMPECABEZAS

LARGOS  
EXTERIOR

En el país de los bosques, el rey quiere, un buen día, alegrar su palacio, siempre tan triste, con la presencia de muchas princesas. Para ello manda a sus soldados a que vayan por todos los bosques del país y traigan a todas las princesas que encuentren a su castillo.

Pero cuando los soldados comienzan a coger princesas, todos los príncipes de los bosques se presentan al castillo para liberarles. El rey, muy enojado, hace prisioneros a los príncipes y los encierra en una cueva, donde hay un feroz guardián. Es el ROMPECABEZAS, cuya misión consiste en vigilar que ningún príncipe se escape. Sólo existe una solución para librarse del rompecabezas: arrancarle unos adornos que lleva en el vestido. Y como el rompecabezas es muy presumido, abandona la cueva y vuelve a vestirse otra vez; mientras, los prisioneros pueden escaparse e ir al castillo a salvar princesas.

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

Hay que fijar los siguientes puntos:

- a) Emplazamiento del castillo.
- b) emplazamiento de la cueva del rompecabezas.
- c) Quié es el rompecabezas.
- d) La actuación de los monitores.
- e) Los límites del país de los bosques.
- f) Cómo se captura y cómo se salva.

1. El castillo tiene que estar en un lugar muy visible y muy llano. Dentro del llano que corresponde al castillo se tiene que señalar el lugar exacto del castillo.
2. La cueva tiene que ser un sitio pequeño y algo accidentado para que el rompecabezas pueda defenderse.
3. El rompecabezas es un niño o niña del grupo de los soldados, y lleva cuatro tiras de papel en los brazos y en las piernas (o lo que se quiera)
4. Los límites tienen que ser espaciosos pero sin exagerar.
5. Dos monitores son el hada del bosque y el gigante. La actuación de estos monitores permite organizar el juego, sobre todo para darle emoción y controlar la duración. El hada ayuda a los príncipes a entrar en el castillo. Un príncipe acompañado por el hada no puede ser cogido. El gigante, por su parte, ayuda a los soldados. Puede capturar príncipes y llevarlos a la cueva de rompecabezas.

## EL ROMPECABEZAS (Continuación)

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

Si en un momento del juego todas las princesas están cogidas, aquella parte se habrá terminado y comenzará la otra. Si en la otra parte sucediera lo mismo, los dos equipos empatarían. Hay que hacer comprender a los príncipes que lo que realmente interesa no es que ellos se escapen sin ser atrapados, sino salvar a las princesas, porque si en un momento dado todas están cogidas, el juego se habrá acabado, aunque todos los príncipes estén en libertad.

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

# 7. EL TOMAHAWK MÁGICO

LARGOS  
EXTERIOR

Nos encontramos en América del Norte, en las tierras de los Indios. El gran Manítú, un buen día, desea saber cuál de sus tribus es la más fuerte y les propone una prueba. El gran Manítú tiene un TOMAHAWK mágico custodiado por unos guerreros sagrados en la cumbre de la Montaña de la Luz.

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

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

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

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

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

**Antes de empezar, los niños se dividen en dos tribus. Tres guerreros de cada tribu son llamados por el gran Manítú para formar la guardia sagrada del Tomahawk mágico. (Esto se lleva a cabo con una lucha de pañuelos: los tres ganadores pasarán a ser los guerreros sagrados.) A continuación los hechiceros de la tribu explican a los guerreros el lenguaje de los dioses indios a fin de poder luego comprender el significado del pergamino. Los guerreros sagrados se dirigen a los dos campamentos y entregan a sus respectivos jefes las dos partes del pergamino: se lo guardarán y deberán aprenderse de memoria su contenido por si acaso la tribu enemiga logra arrebatárselo. Comienza entonces la gran prueba. Dentro del campamento cinco guerreros y el gran jefe defienden su pergamino, mientras los demás guerreros atacan el otro campamento a fin de conseguir la parte que falta del pergamino. Para apoderarse de un pergamino hay que eliminar a los seis indios que están en el campamento. Cuando esto sucede, el gran jefe entrega el pergamino. Si a un indio le quitan el pañuelo debe permanecer cinco minutos sin jugar; transcurrido el tiempo de penalización, vuelve a entrar en la lucha. En conclusión: hay que eliminar a los seis defensores en menos de cinco minutos puesto que de lo contrario, el primer eliminado ya vuelve a jugar.**

# EL TOMAHAWK MÁGICO (Continuación)

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

**La tribu que lleva el Tomahawk ha de presentarlo al gran Manítú por medio de una squaw pintada con las pinturas de ceremonia que cada tribu tiene en su campamento.**

**La squaw ya no puede ser atacada por la tribu contraria. El gran Manítú habla a la squaw y a los demás indios, los cuales se sitúan ligeramente por detrás de ella. (La voz del Manítú es potente. Puede hacer uso de un altavoz.)**

**El final del juego consiste en un gran festejo de celebración al uso indio en el que participan ambas tribus.**

## 8. LA CORONACIÓN DEL REY PEPITO

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

Con todo, y a pesar de la miseria, un ciudadano de nombre Bartolomé Sinorejas había llenado ya 30 calcetines de onzas de oro ahorradas de la tienda de la mercería que fundara 20 años antes y que ya se había convertido en los "Grandes Almacenes Sinorejas". Todo el pueblo le tenía por el hombre más rico de los alrededores, y él hacía valer su prestigio.

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

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

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

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

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

LARGOS  
EXTERIOR

## LA CORONACIÓN DEL REY PEPITO (Continuación)

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

Pero era unanulidad, un tocho, un tiquis-niquis...

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

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

Y he aquí que llegó el día de la Coronación del Rey Pepito....

Ahora empieza la velada propiamente dicha. Este cuento explicado por un monitor precede la velada creando el ambiente necesario y proporcionando las coordenadas tiempo-espacio. A partir de aquí chicos y chicas se dividen en tres grupos:

1. Ceremoniosos: inventan una ceremonia de coronación (un rito, unos discursos, unos presagios...) preparan los ornamentos con que se investirá al rey, coordinan el acto de la ceremonia...

2. Cantores: adoptan a músicas conocidas letras inventadas exaltando el país, al rey, las autoridades... medio, no por decir del todo, en plan broma. Es divertido incluir alguna coreografía.

3. Juglares y saltimbanquis: se encargan de preparar unos "numeritos" para festejar la coronación: exhibiciones de fuerza, de agilidad, de inteligencia, de humor, poesías, canciones... para entretener y divertir al rey. Puede ser el equipo más numeroso.

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

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

Realización 1 hora.

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

## 9. LAS PLUMAS DEL GRAN JEFE

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

Las reglas son las siguientes: -un sendero separa los dos territorios. En su región, así como en el sendero, los Seminolas no pueden ser capturados. Se ata una cuerda alrededor de ciertos árboles, introduciendo dentro una pluma (hecha de cartón o similar). Cada Seminola posee una vida de cartón. Cuando es tocado, debe entregar esta vida al vencedor y regresar al sendero-frontera, donde permanecerá hasta finalizado el juego. Los Sénecas guardan la vida de los Seminolas, cada una de las cuales vale un punto. Los Seminolas guardan las plumas de los Sénecas que valen cinco puntos cada una. Cuando un Séneca captura a un Seminola con una pluma este deberá entregarsela al igual que su propia vida. La pluma volverá a ser colocada en el árbol en el que estaba. Un grupo de monitores circula por el área de juego para controlar el cumplimiento de estas reglas. El número de Seminolas ha de ser el doble que el de Sénecas y el de plumas a colocar, la mitad que el número de Sénecas, con vistas a mantener el equilibrio del juego.

## 10. EL DEPREDADOR O EL ASESINO PERFECTO

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

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

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

*Es auténticamente espeluznante.*

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

Se puede jugar durante dos o tres días. Todo aquel que quiera jugar apunta su nombre en un papelito. Se revuelven todos y se vuelven a repartir entre los participantes. Cada uno tendrá el nombre de otro. Sólo puedes matar o te matan cuando estés solo. Y en ese momento a solas el gesto de matar es darse la mano. El muerto debe darte su papel (al que hubiera tenido que matar él) y ese es tu nuevo objetivo...

# 11. EL ANIVERSARIO DE LA BOMBA ATÓMICA

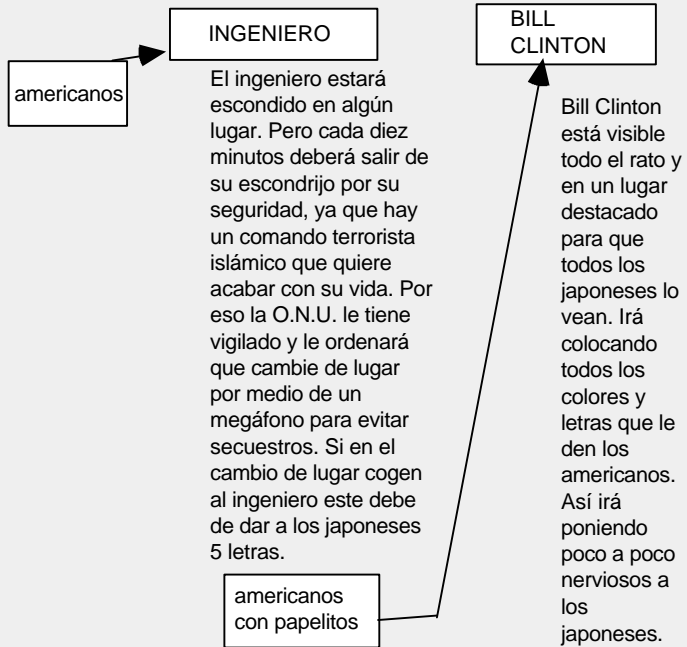
LARGOS EXTERIOR

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

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

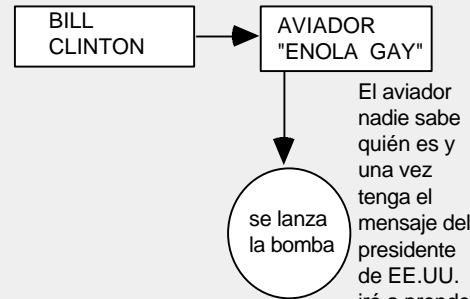
Los AMERICANOS: Dentro de estos hay tres personajes particulares y concretos: el Ingeniero de la bomba, Bill Clinton y el aviador del Enola Gay (el mismo avión que dejó caer la bomba en Agosto de 1945, pero reparado).

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



# EL ANIVERSARIO DE LA BOMBA ATÓMICA

LARGOS EXTERIOR



El aviador nadie sabe quién es y una vez tenga el mensaje del presidente de EE.UU. irá a prender la mecha de la bomba. El aviador juega como uno más. Le damos un mechero al principio.

se lanza la bomba

Cada papelito es así:  
haz envés  
**A** **3**  
Letra Posición

\*Bill Clinton tendrá una gran cartulina con espacios vacíos

-----  
-----  
□□□□ □□□□ □□

donde irá colocando lo que le traen.

**Los JAPONESES: tienen que pillar a los americanos en todo momento, desde que buscan estos a su ingeniero hasta que van a darles el mensaje a Bill Clinton. Tienen que ir en grupos de cinco ó seis. Son Comandos Kamikazes. Irán provistos cada comando de un rollo de celo marrón. Cogen a los americanos y los empapan atados a los árboles y les ponen en la boca una tarjetita con una clave a resolver. Nadie vigila a los presos, sólo la O.N.U.**

## 12. PERSECUCIÓN DE CONTRABANDISTAS

LARGOS EXTERIOR

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

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

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

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

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

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

Los puntos se calculan de la siguiente forma:

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

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

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

## 13. LOS TESOROS

LARGOS EXTERIOR

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

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

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

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

Esto se puede aumentar o disminuir según el número de niños. La cuestión es que tienen que conseguir el Tesoro del bando contrario, que lo tienen escondido en un determinado lugar. Los jugadores sólo pueden coger a otro jugador que tenga un valor inferior a él. Se pueden unir en cadenas para sumar más puntos y coger a uno de más valor. En el recinto donde está el tesoro no se puede coger a nadie.

## 14. ASALTO AL GALEÓN ESPAÑOL DEL S.XV

LARGOS EXTERIOR

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

## 15. NEOPRENATOR

LARGOS EXTERIOR

Se puede jugar de noche. Hay que llegar a los mares del Sur. Para ello hay que conseguir quitarles algo específico a todos aquellos personajes (monitores) que se nos vayan apareciendo por la campa. Hay un dragón que guarda el cabo de Horno, hay unas sirenas del caribe....a cada uno habrá que inutilizar su poder quitándoles una pañoleta, una pinza, papel higiénico, detenerlo durante cinco segundos en tierra....y al último al más importante hay que detenerlo si se tienen todas las demás piezas....Los personajes se defienden con los aislantes atados a los brazos...



## 16. MENSAJE INDIO

LARGOS  
EXTERIOR

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

El texto indica obligatoriamente la posición de B:

- Los tramperos deben atravesar un bosque de 1 ó 2 km. de longitud y 1 de ancho para llegar a B.
- Los indios, 3 ó 4 veces más numerosos que los mensajeros, intentarán interponerse y destruir los mensajes con el fin de que los B se queden ignorantes de las intenciones de los A.
- La duración del juego se fija por anticipado.
- Los indios conocen la posición de A pero ignoran la de B. Tienen, por lo tanto, interés en capturar, cuanto antes mejor, un mensaje que facilitará la manera de crear una red entre los mensajeros y el puesto.
- Los tramperos pueden aprenderse de memoria su mensaje y destruirlo en caso de peligro, antes de ser apresados y a la vista de los indios: si no es en estas circunstancias no pueden hacerlo. Para ello tiene que estar sellado cuando los indios lo intercepten.
- Los tramperos ganan 3 puntos por cada mensaje transmitido íntegramente. Ganan dos puntos en el caso de que reconstruyan de memoria el mensaje.
- Los indios ganan la partida si consiguen que los mensajeros no lleguen a sumar 6 puntos como mínimo antes del fin de juego.

## 17. ELIXIR

LARGOS  
EXTERIOR

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

## 18. «ESCORBUTO»

LARGOS  
EXTERIOR

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

1. Recoger cinco clases de hojas distintas, sabiendo su nombre.
2. Hallar diez colores distintos de la naturaleza. Hay que traer los colores después de haber frotado en un papel las hojas, flores, tronco...

Esto nos servirá para que por la noche hagamos la cena con las infusiones de las hierbas que han traído. Y les serviremos gracias a colorante de pastelería arroz azul y pollo rojo. (Venden en GilKa, al lado del Cote Inglés, el bote de un colorante vale cerca de las dos mil pesetas, pero tienes para toda la vida. Venden también en el supermercado del Corte Inglés que son colorantes líquidos, hay muy poco y valen cerca de doscientas pesetas el color, y para que en el arroz de cien personas se nota hay que comprar varios botecitos, con lo cual es mejor comprar lo de Gilka)

## 19. EL ELIXIR DE LA ALEGRÍA

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

Los jugadores salen en equipos de 3-4, provistos de la descripción del pastor y de la fórmula mágica, cada 5-10 minutos. Deben encontrar todos los ingredientes del elixir, el lugar donde debe realizarse y anotar los rastros de los extraterrestres.

## 20. EL GRAN JUEGO DE ASTERIX Y OBELIX

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

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

Hay que señalar que es interesante poner un distintivo a cada jugador para diferenciar galos de romanos. Podemos; por ejemplo, pintar la nariz de los galos de rojo, y la de los romanos de verde. Cada jugador lleva encima una tiza, una pañoleta, un brazalete y una pinza, que son a la vez sus armas y sus vidas.

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

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

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

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

Resulta ganador el equipo:

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

## 20. EL GRAN JUEGO DE ASTERIX Y OBELIX

LARGOS  
EXTERIOR

2. Los romanos, si consiguen quedarse con todas las vidas de los galos.
3. Los galos, si pasado el tiempo previsto de duración del juego, los romanos no han entrado dentro del poblado.
4. Los galos, si consiguen quedarse con todas las vidas de los romanos.

¿Cómo se hacen las luchas?

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

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

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

Ganará el niño que arranque antes el brazalete del rival.

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

## 21. LOS BUSCADORES DE ORO

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

## 22. LA CAZA DEL LOBO

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

## 23. POLICÍA DE FRONTERAS

LARGOS  
EXTERIOR

Una patrulla de policías de fronteras (los monitores) salen para atajar una banda de "Pielas Rojas" que han estado haciendo incursiones. La policía toma una ventaja de cinco minutos y marcha a lo largo de determinado camino o ruta; tiene que tener dos límites separados alrededor de unos 800 m según la naturaleza de la zona. Los Pielas Rojas tienen que sobrepasar a los policías y reunirse en una línea (largo de un camino entre dos puntos) que representa la frontera, pero sin ser vistos. Todo piel roja que haya sido visto lo suficiente para reconocerlo queda eliminado. Los policías pueden detenerse pero no pueden retroceder.

## 24. LA GRAN INVESTIGACIÓN

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

## 24. LA GRAN INVESTIGACIÓN

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

**PRUEBAS DE GORRA (de pensar)**

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

## 24. LA GRAN INVESTIGACIÓN

LARGOS  
EXTERIOR

### PRUEBAS DE PIPA ( de hacer)

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

### PRUEBAS DE LUPA ( de mirar)

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

### PRUEBAS DE WHISKY (de todo un poco)

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

## 25. EVASIÓN A CIEGAS

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

Los jugadores se alinean y observan atentamente el terreno, la barrera y las salidas; luego se les venda los ojos y empieza el juego. Cada vez que un jugador llegue al alcance de un centinela, éste se le acerca con suavidad, pero sólo puede capturarlo (con sólo tocarlo) si el jugador traspasa completamente el espacio abierto entre los dos palos, yendo un paso más allá de ellos. Si el jugador se da cuenta de que se acerca a una salida vigilada, puede retroceder, en cuyo caso el centinela no tiene ningún poder sobre él hasta una nueva tentativa de salida. Cuando el jugador traspasa la puerta libre, el árbitro le anuncia su victoria, y el jugador se quita la venda. A partir de ese momento debe llegar hasta el refugio (sin hacer ruido que puedan guiar a los demás jugadores) y permanecer allí hasta el final del juego.

Una variante del juego puede ser que los prisioneros se agrupan en equipos de dos o tres jugadores. El prisionero de cada equipo que marcha antes tiene derecho a guiar a sus compañeros llamándoles y gritándoles indicaciones. Se puede fijar un tiempo determinado.

## 26. EL TESORO DEL CAPITÁN BARBARROJA

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

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

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

## 27. EL TESORO ESCONDIDO

LARGOS  
EXTERIOR

Este juego es apasionante se puede jugar en diversas versiones:

- A) **CON PLANO:** El tesoro se encuentra al final de un itinerario difícil, cuyo croquis más o menos detallado será entregado a los jugadores. Los jugadores parten de uno en uno y vuelven lo más rápidamente posible, después de haber descubierto el lugar del tesoro que estará indicado por un banderín.
- B) **CON PLANO DICTADO:** El director de juego explica el itinerario oralmente y los jugadores deben confeccionar el croquis según sus indicaciones antes de salir en busca del tesoro.
- C) **CON MENSAJE:** Se distribuye un plano que indica un lugar no muy distante donde se encuentra el mensaje. Este mensaje contiene otro plano indicando el lugar del 2º mensaje, etc...hasta el final del itinerario. El tesoro puede estar escondido para aumentar el interés del juego. En el lugar de cada mensaje puede colocarse un vigilante.
- D) **CON PERSECUCIÓN:** El que llega primero recoge el tesoro y debe llevarlo hasta la meta. Si es alcanzado o tocado por uno de sus perseguidores, el tesoro pasa a este último, y así hasta la meta.
- E) **COMBINACIÓN DE VARIAS MANERAS:** Se debe descubrir el itinerario mediante la orientación, mensajes, tarjetas de visita, etc...
- F) **A LA DEFENSIVA:** Hay unos guardianes que vigilan el tesoro (solamente dentro de cierta zona, por ejemplo hasta 100 metros del escondrijo, e intentan capturar a los buscadores. Para ello, los jugadores llevan una cinta de juego en el cinturón y cuando les quitan dicha cinta quedan eliminados de juego o bien refuerza el equipo de defensores.

## 28. PERSECUCIÓN DE CONTRABANDISTAS

LARGOS EXTERIOR

Esbueno jugarlo de noche con linternas.

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

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

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

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

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

Los aduaneros pueden quitarles el banderín.

Si antes del fin del juego los contrabandistas atracan en la orilla, alcanzan el escondrijo con su mercancía y lo depositan sin ser capturados, luego vuelven a su embarcación y llegan al punto de partida, sin que ninguno haya sido capturado, habrán ganado 100 puntos. Pierden 10 por cada prisionero final; 25 si la mercancía es capturada por los aduaneros antes de llegar al escondrijo; 15 puntos si su embarcación no vuelve a tiempo a su punto de partida. Los aduaneros pierden 1 punto por cada jugador eliminado. Pero estos puntos no benefician a los contrabandistas.

## 29. LOS SUBMARINOS

LARGOS EXTERIOR

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

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

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

Una vez se ha obtenido la información completa de un submarino el hombre rana con el salvoconducto va a Neptuno le presenta la información, le firma el salvoconducto y va al submarino a presentarsela. Si es cierta el submarino es hundido para ellos y deberán de ir a por otro submarino. Si es errónea, como sólo se permite con un disparo, deberán de ir a por otro submarino.

## 26. EL TESORO DEL CAPITÁN BARBARROJA

LARGOS  
EXTERIOR

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

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

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

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

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

LARGOS  
EXTERIOR

## 26. EL TESORO DEL CAPITÁN BARBARROJA



# 1. CAZA SILENCIOSA

JUEGOS  
DE  
CONTEMPLACIÓN

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

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

# 2. JUEGO DEL SILENCIO

JUEGOS  
DE  
CONTEMPLACIÓN

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

JUEGOS  
EXTERIOR

VELADAS

VELADAS

# ESQUEMA GENERAL DE UNA GYMKHANA

JUEGOS DE  
GYMKHANA

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

## 1. EL LIBRO DE LA SELVA

JUEGOS DE  
GYMKHANA

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

### •PUESTO I

Ambientación: "Las palabras mágicas"

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

Prueba nº 1: Descifrar un mensaje en 1 minuto.

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

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

"A IRR AET OY AL PERNEC METOSE UT Y"

(Tú y yo pertenecemos a la tierra)

## 1. EL LIBRO DE LA SELVA

JUEGOS DE  
GYMKHANA

Prueba nº 2: Kim de gusto-olfato

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

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

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

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

Prueba nº 3: Carrera de obstáculos

*"La agilidad es un factor muy importante para la vida en la selva. Mowgli sabía esto y por eso se preocupó desde muy pequeño de estar siempre fuerte y bien preparado. Sus correrías por la selva le enseñaron a salvar toda clase de obstáculos. Dice el "Libro de la Selva": "Sabía el muchacho trepar a los árboles casi también como andar, y nadar casi con igual habilidad que correr..."*

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

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

## 1. EL LIBRO DE LA SELVA

JUEGOS DE  
GYMKHANA

### Prueba nº4: "La caza de Kaa"

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

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

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

### Prueba nº5: Los Bandar-log

*Dice Baloo hablando de los Bandar-log a Mowgli:  
"El pueblo de la selva los tiene desterrados de su boca y de supensamiento. Son muchísmos, malos, sucios, desvergonzados, y desan si es que puede decirse de ellos que tengan un deseo fijo, llamar nuestra atención. pero nosotros noles hacemos caso, ni siquiera cuando arrojan sobre nuestra cabeza nueces e inmundicias"  
Ningún lobato quiere parecerse a los Bandar-log, y no les hace caso, ni siquiera cuando, como en este caso tiran "nueces" sobre uno, mientras pasa un madero.*

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

## 1. EL LIBRO DE LA SELVA

JUEGOS DE  
GYMKHANA

### Prueba nº6: Pasar un puente mono

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

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

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

### Prueba nº7: Las lianas

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

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

## 1. EL LIBRO DE LA SELVA

JUEGOS DE  
GYMKHANA

### Prueba nº11:

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

*Este era el aspecto del río Waigunga en los tiempos de la gran sequía, pero su aspecto normal solía ser muy distinto, cuando la lluvia regaba la tierra regularmente. Seguramente, vosotros sabréis representarlo, utilizando elementos naturales, como ramitas, hojas, piedras...*

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

### Prueba nº12: El neumático

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

**Pasar a través de un neumático, colgado a cierta altura, yendo a parar al suelo previamente ablandado. El que lo pase bien, tendrá como premio un vaso de refresco.**

### Prueba nº13: Losladrillos

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

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

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

JUEGOS DE  
GYMKHANA

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

PRUEBAS	ENCARGADO	PAÑOLETA	ORDEN
1. PISTA AMERICANA: Consiste en mojar bien, empapar el campo de volleyball con la manguera que os deje Avelino. Allí organizad como podáis con bancos, pita...un recorrido que tienen que pasar arrastrándose...			1 2 3 4 5 6 7 8 9
2. DUCHARSE MIENTRAS CANTAN UNA CANCIÓN: Se hace el proceso contrario al de ducharse. Primero se ponen bajo las duchas mientras cantan su himno. Se apagan las duchas y se enjabonan.			2 3 4 5 6 7 8 9 1
3. CHOCOLATE: Con los ojos vendados se dan de comer unos a otros pan duro con chocolate. El encargado de esta prueba le habrá dicho a Luisón por la mañana que le haga chocolate.			3 4 5 6 7 8 9 1 2
4. LLENAR VALDES CON AGUA DEL RÍO: Se coloca los valdes vacíos donde está la portería de fútbol. La prueba consiste en echarse al río y llenar con el agua que lleve la ropa, estrujándola los baldes.			4 5 6 7 8 9 1 2 3

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

JUEGOS DE GYMKHANA

PRUEBAS	ENCARGADO	PAÑOLETA	ORDEN
5. PEINADOS DE MODA: Con crema de Nivea deben embadurnarse el pelo y hacerse un peinado exótico por parejas. Luego escenificarán dicho pase entre ellos con comentarios...			5 6 7 8 9 1 2 3 4
6. HIDROMASAJE: Los americanos han descubierto que la arcilla negra relaja a los piratas, y sobretodo después de un abordaje a otro barco. Hay que coger la arcilla negra que hay debajo de las piedras, enfrente de la chopera, en la orilla, entre las hierbas...y embadurnarles todo el cuerpo...			6 7 8 9 1 2 3 4 5
7. BUSCAR EL TESORO: En un balde lleno de agua con harina, se meten unos caramelos. Habrá que coger dos.			7 8 9 1 2 3 4 5 6
8. MORDER LA MANZANA: En un balde lleno de agua se suelta una manzana. Con las manos detrás deberá de morder por lo menos tres veces y comerse los trocitos.			8 9 1 2 3 4 5 6 7
9. MUCHA HAMBRE: Se llenan las manos con tomate Ketchup, y con la boca deberán de comer (absorbiendo, con la lengua...) de manos de distintos compañeros hasta limpiar las manos unos a otros.			9 1 2 3 4 5 6 7 8

## 3. JUEGO DE BASES D.P.T

JUEGOS DE GYMKHANA

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

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

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

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

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

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

### 3. BASE MORSE, MENSAJES CIFRADOS Y PISTAS

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

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

### 3. JUEGO DE BASES D.P.T

JUEGOS DE  
GYMKHANA

#### 4. BASE DE ORIENTACIÓN

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

#### 5. BASE NATURALEZA

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

### 3. JUEGO DE BASES D.P.T

JUEGOS DE  
GYMKHANA

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

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

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

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

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

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

#### 3. BASE MORSE, MENSAJES CIFRADOS Y PISTAS

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

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

# INTRODUCCIÓN

BANES Y ANIMACIONES

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

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

## 1. EL COHETE

BANES Y ANIMACIONES

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

Para su lanzamiento realizaremos los siguientes pasos:

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

## 2. BAN DEL ESPADACHIN

BANES Y ANIMACIONES

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

Estos movimientos serán: Cada vez que ataque y toque el espadachin con su espada la espada del contrario el público grita: CHAS. Cuando ataque el otro hará: CHOS. Y cuando le hiera en el cuerpo: OH TOUCHÉ.

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

## 3. BAN DEL BOXEADOR

BANES Y ANIMACIONES

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

Estos movimientos serán: Pegar un puñetazo con la derecha: el público gritará PE. Pegar con la izquierda:PO. Esquivar un puñetazo del contrario: HUY. Recibir un golpe del contrario en el cuerpo: AHH.

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

## 4. TARARÁ...CHIS...PUM...

BANES Y ANIMACIONES

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

A una parte se le dará el tarará, a otra el chis y a la tercera el pum. Cada vez que el animador señale a una parte todas las personas de esa parte gritarán a la vez su palabra,

## 5. APLAUSOS

BANES Y ANIMACIONES

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

- Un aplauso.(Solo uno)
- Aplauso con ovación. (Un aplauso y Oh!!)
- La lluvia. (Aplaudir con un dedo, con dos, hasta llegar a golpear los cinco dedos a la vez en la palma de la mano).
- La ametralladora. (Aplaudir sólo el sector que señala)
- Caída del pañuelo.(Se aplaudir mientras el pañuelo está en el aire)
- Aplauso cerrado. (Un aplauso y se hace que se cierra con llave)
- Aplauso y medio. (Un aplauso y corte de una mano sobre la otra)
- Aplauso mudo. (Como aplauden los locos sin llegar a darse las dos palmas a la vez)

## 6. ATAQUE INDIO

BANES Y  
ANIMACIONES

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

Trote: se golpean los muslos con las manos

Galope: como arriba pero con ritmo acelerado.

Sobre el puente: se golpean el pecho con los puños

Rastrear: se frotan las manos una contra otra

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

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

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

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

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

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

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

## 7.LA HORMIGUITA

BANES Y  
ANIMACIONES

Tengo, ¡Ah! ja-ja  
una hormiguita en la panchita  
que me está haciendo cosquillitas  
y no me deja dormir.

(Repetir con las cinco vocales)

## 8. SOMOS GENTE DE PAZ

BANES Y  
ANIMACIONES

¡ Somos gente de paz  
y no queremos gritar!

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

## 9. FERNANDO VII

BANES Y  
ANIMACIONES

Cuando Fernando VII  
usaba paletón (bis)  
Cuando Fernando VII  
usaba paletón, paletón,  
usaba paletón.

(Repetir con las cinco vocales)

## 10. BABOR Y ESTRIBOR

BANES Y  
ANIMACIONES

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

Estribor que gana , que gana,  
estribor que gana a babor....



## 11. MONGÓO

BANES Y  
ANIMACIONES

Mongooooó  
Epi, epa, emaie,  
epi, epa, emagüe.  
Óyeme bururur,  
Óyeme bururue.  
A mucha, mucha jama.  
¡Oh malumbam malumbe!  
¡¡Watussi Watussi, Wana!!

(Repetir gritando. Que los niños-as  
se inventen otras...)

## 12. UN BOMBERO

BANES Y  
ANIMACIONES

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

## 13. UNA SARDINA

BANES Y  
ANIMACIONES

Una sardina, dos sardinas,  
tres sardinas, y un gato,  
se apostaron la manera  
de meterse en un zapato.  
Achichichigüagüa,  
agüagüagüagüachichi,  
¡Que lo repita el señorito.....!

## 14. STA, STE

BANES Y  
ANIMACIONES

Stá, Sté, Stí, Stó, Stúpendo.  
(Tantas veces como se quiera)

## 15. AGRADECIMIENTO

BANES Y  
ANIMACIONES

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

## 16. BRAVO

BANES Y  
ANIMACIONES

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

# INTRODUCCIÓN

CONOCIMIENTO

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

Porque apostamos por el acercamiento al otro y creemos en el valor del juego como fuente de comunicación, vamos a ofrecernos algunos juegos de comunicación.

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

## 1. VENDER MI PERSONA

CONOCIMIENTO

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

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

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

## 2. LAS SILUETAS

CONOCIMIENTO

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

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

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

## 3. ME PICA AQUÍ

CONOCIMIENTO

La primera persona dice: "Yo me llamo Juan y me pica aquí" (Se rasca la cabeza, por ejemplo). La siguiente continúa: "El se llama Juan y le pica allí (rasca la cabeza de Juan) y yo me llamo Charo y me pica aquí" (Rascándose una parte del cuerpo). La tercera dice: "Se llama Charo y le pica allí y yo me llamo Rosa y me pica aquí" (rascándole a Charo y luego a sí misma...). Continúan hasta haber terminado todos.

## 4. JUEGOS DE GLOBOS

CONOCIMIENTO

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

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

## 5. VENDER MI PERSONA

CONOCIMIENTO

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

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

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

## 6. LAS SILUETAS

CONOCIMIENTO

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

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

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

## 7. LA PELOTA QUE QUEMA

CONOCIMIENTO

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

## 8. LA MANSIÓN DE LOS DESEOS

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

## 9. PARA CONOCERSE A CABALLO

CONOCIMIENTO

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

## 10. PARA CONOCERSE DIBUJANDO

CONOCIMIENTO

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

## 11. SILUETAS

CONOCIMIENTO

Por parejas. Uno se tiende en el suelo encima del papel de embalar, en la posición más cómoda. EL otro dibuja su contorno y viceversa. Después se recortan las dos siluetas y cada uno, personalmente, elige fotos, palabras, dibujos con los que se siente identificado, y los pega en su cuerpo. Una vez realizado el collage,se cuelga en la pared. Por turno, cada uno comenta el significado de las imágenes elegidas y la relación con su vida.

## 12.EL JUEGO CONSCIENTE

CONOCIMIENTO

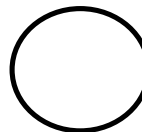
Se trata de vender el propio cuerpo, como si estuviéras en un mercado. Tienes que pregonar las inmejorables cualidades de tu cuerpo, resaltando tus mejores facetas para que el público se quede prendado de él y lo compre. Puedes animar a que toquen la mercancía y comprueben su calidad. Otra posibilidad más comprometida es realizarlo en grupo. Se pide un voluntario que haga de agente comercial y ensalce sus cualidades,mostrándolas a los demás. En este caso, la mercancía observa pasivamente la publicidad y venta, sin poder decir nada. Esta variante se asemeja a una venta de esclavos.

## 13.JUEGO DE CONOCIMIENTO

CONOCIMIENTO

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

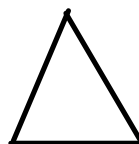
1.



.....

\* ¿cómo se ve uno?

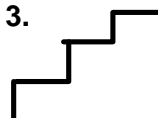
2.



.....

\* ¿Cómo te ven los demás?

3.



.....

\* La vida es...

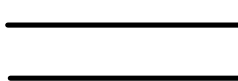
4.



.....

\* La familia...

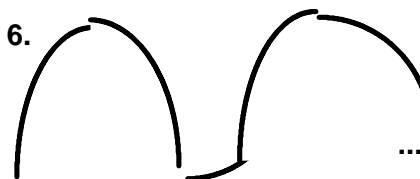
5.



.....

\*El amor

6.



.....

\* El sexo

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

## 14. CONVERSANDO CON LOS PIES. CONOCIMIENTO

El juego deberá desarrollarse con los ojos cerrados y en silencio. Los participantes se unirán en parejas de dos y se sentarán en el suelo uno frente a otro, tocándose los pies descalzos de ambos. Durante un tiempo establecido tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies.

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

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

## 15. ADIVINA QUIÉN LO DIJO CONOCIMIENTO

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

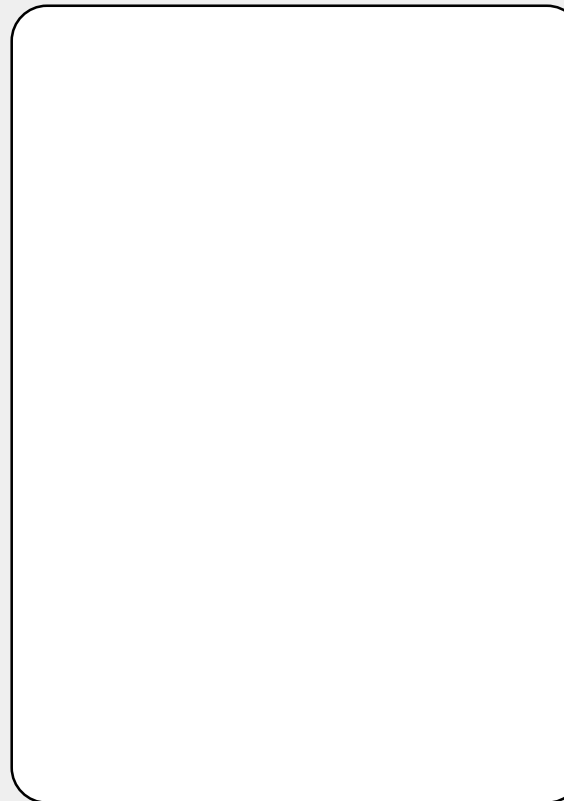
## 16. AUTOPRESENTACIÓN CON BALÓN CONOCIMIENTO

Los participantes se sientan en círculo. Esta presentación tiene varias fases: 1) Lanzamos el balón o cojín hacia alguien. El que lo recibe debe decir en voz bien alta su nombre, y volverlo a lanzar. Cuando el balón haya recorrido a todos los participantes un par de veces, comienza la siguiente fase. 2) El que ahora recibe el balón debe decir el nombre de la persona que se lo ha lanzado. Si no lo recuerda, se lo pregunta al grupo, pero rápidamente porque el balón "quema en las manos". Al cabo de varias vueltas todos saben el nombre de los demás. 3) En esta fase no es necesario el balón. Cerramos los ojos y uno comienza a nombrar correlativamente a las personas que están sentadas a su derecha hasta citar el círculo completo. Si falla, su vecino comenzará de nuevo a partir de la persona en la que éste se equivocó. Luego se repite la operación comenzando por los de nuestra izquierda. 4) Más sofisticado aún puede ser nombrar (también con los ojos cerrados) a una persona de nuestra derecha y a otra de nuestra izquierda alternativamente, e ir progresivamente recorriendo el círculo.

## 17. LEO TU ESPALDA CONOCIMIENTO

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

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



## 18. PRESENTACIÓN ARTÍSTICA CONOCIMIENTO

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

CONOCIMIENTO

## 19. NOMBRE, ADJETIVO, ANIMAL...

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

# 1. MI LUGAR DE IMPLICACIÓN

El grupo ha de conocerse. Se coloca una vela encendida en el centro del círculo, que simboliza la entrega, la dedicación, la implicación. Tras unos minutos de silencio, hemos de valorarnos, colocándonos cerca o lejos de la vela, según nos sintamos más o menos implicados y entregados en lo que estábamos haciendo. Con la postura corporal podemos indicar nuestra confianza en los demás. Si la confianza es total, nos colocamos mirando a la vela, y si estamos recelosos frente a todo, le damos la espalda. Cada uno se va situando...Se sugiere que mire a los demás para ver si ha sido demasiado impulsivo y, aún puede replantearse el lugar que ocupa. Una vez situados definitivamente se realiza una pausa en la que se sugiere que cada uno busque lo que le falte para acercarse más al centro y lo que le limita. Puede expresarse en voz alta:

## ZAPATOGRAMA

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



# 1. TARJETAS A LA ESPALDA

PARA HACER  
PAREJAS

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



## 1. MENSAJE BOCA A BOCA RELEVOS

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

## 2. LA MONEDA RELEVOS

Se hacen equipos, que se ponen tras una línea, a 10 metros de los animadores (tantos como equipos haya). Estos tendrán una moneda cada uno. Salen los primeros corriendo y van al animador. Eligen cara o cruz. El animador lanza la moneda. Si coincide vuelve y sale el siguiente. Si no lo aciertan tiene que volver al equipo y regresar a probar suerte de nuevo hasta acertar (en vez de volver se puede quedar probando hasta acertar)

## 3. DE VASO EN VASO RELEVOS

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

## 4. POR MÍMICA RELEVOS

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

## 5. LLEVAR LA VELA RELEVOS

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

## 6. RELEVOS DEL PATO MAREADO RELEVOS

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

A una señal, salen los primeros de la fila, que tendrán que ir hasta el palo, apoyar su frente en él y dar un número de vueltas determinado. Luego tienen que volver a su sitio para que tome el relevo el siguiente.



# ÍNDICE

## **1. JUEGOS NOCTURNOS:**

- 1.1. Stalking.
- 1.2. Stalking de globos.
- 1.3. Stalking de la cadena alimentaria.
- 1.4. Stalking por grupo.
- 1.5. Cherco.
- 1.6. Caza del ciervo nocturna.
- 1.7. El prisionero.
- 1.8. El pirata.

## **2. JUEGOS DE DISTENSIÓN:**

- 2.1. Bordón.
- 2.2. Caza del ciervo.
- 2.3. Asalto al Mafeking.
- 2.4. El juego de los números.
- 2.5. Juego de los cinturones.
- 2.6. El juego del precinto.
- 2.7. Polis y cacos.
- 2.8. La olla.
- 2.9. Las cuatro esquinas.
- 2.10. Las rebajas.
- 2.11. Insectos palo.
- 2.12. Caballeros a sus caballos.
- 2.13. Arrancar cebollas.
- 2.14. Sardinas en lata.
- 2.15. Pepes y Pepas.
- 2.16. Estatuas inmóviles.
- 2.17. Matar.
- 2.18. Stop.
- 2.19. Love.
- 2.20. Torito en alto.
- 2.21. El pañuelo.
- 2.22. Los cocodrilos.
- 2.23. El gato y el ratón.
- 2.24. Un dos tres pollito ingles.

- 2.25. Pelea de globos.
- 2.26. Pelea de esterillas.
- 2.27. Pelea de gallos.
- 2.28. Pelea de gallos por equipos.
- 2.29. Sumo.
- 2.30. Pollito dentro - Pollito fuera.
- 2.31. Soga tira.
- 2.32. Soga tira en cruz.
- 2.33. Carrera de hojas.
- 2.34. Esconder un número.
- 2.35. Bote.
- 2.36. Juego de reflejos.
- 2.37. La cadena alimentaria.
- 2.38. La araña.
- 2.39. Asalto al castillo.
- 2.40. Pío - pío.
- 2.41. Electrones.
- 2.42. El molino.
- 2.43. Balonmuerte.

## **3. JUEGOS DE CONOCIMIENTO:**

- 3.1. Repetir nombres.
- 3.2. Te gustan tus vecinos? I.
- 3.3. Te gustan tus vecinos? II.
- 3.4. Declaro la guerra a ... .
- 3.5. El poncho.
- 3.6. Palmás.
- 3.7. Buscar coincidencias.

## **4. JUEGUECILLOS Y PRUEBAS VARIAS:**

- 4.1. Gatera.
- 4.2. Laberinto de precinto.
- 4.3. Puntería con pelotas.
- 4.4. Dardos.
- 4.5. Explotar globos con dardos.

- 4.6. Explotar globos con la boca.
- 4.7. Explotar globos con casco.
- 4.8. Dejar caer globos I.
- 4.9. Dejar caer globos II.
- 4.10. Barreño asqueroso.
- 4.11. Manzanas.
- 4.12. Los patitos.
- 4.13. Borracho.
- 4.14. Bailoteo de la patata.
- 4.15. Carreras de saco.
- 4.16. Cucharita.
- 4.17. Castillo de naipes.
- 4.18. Las películas.
- 4.19. Regala una sonrisa.
- 4.20. Continuar una historia.
- 4.21. Construir un vivak.
- 4.22. Lanzamiento de penaltis.
- 4.23. Descifrar un mensaje en morse.
- 4.24. Relevos.
- 4.25. Plastilina.
- 4.26. Puzzle.
- 4.27. Toques con balón.
- 4.28. Conseguir que cinco personas bailen la conga.
- 4.29. Concurso televisivo.
- 4.30. Bolos humanos.
- 4.31. Cuerpos quietos.
- 4.32. Lazarillo.
- 4.33. Trabalenguas con Cola cao.
- 4.34. Juegos de Kim.
- 4.35. Carrera de gusanos.
- 4.36. Memory.
- 4.37. Carrera de chapas.
- 4.38. Puntería a caballito.
- 4.39. Guerra con pistolas de agua.
- 4.40. Marcha atrás con espejo.
- 4.41. Cambio de ropa.
- 4.42. Ropa disparatada.
- 4.43. Hula Jops con rugby.
- 4.44. Goligol.
- 4.45. Levitar sobre tablas.

- 4.46. Habla y haz lo contrario.
- 4.47. Momificar.
- 4.48. Relevos sobre donuts.
- 4.49. Resistencia sobre donuts.
- 4.50. Fútbol humano.
- 4.51. Llenar un barreño con lo puesto.
- 4.52. Vaciar un barreño a cucharadas.
- 4.53. Laberinto descalzo.

## **5. JUEGOS DE INTERIOR:**

- 5.1. Las tinieblas.
- 5.2. Presi - Presi.
- 5.3. Los marcianitos.
- 5.4. Teléfono roto.
- 5.5. Fútbol con chapas.
- 5.6. Fútbol con botones.
- 5.7. El mensaje.

## **6. DINAMICAS:**

- 6.1. Guillotina.
- 6.2. Si fuera.
- 6.3. Mi vida en tres minutos.
- 6.4. Situacion límite.
- 6.5. Ordenarse por edad.
- 6.6. El globo.

## **7. GRANDES JUEGOS:**

- 7.1. Rastreos.
- 7.2. Olimpiadas.
- 7.3. Gimkamas.
- 7.4. Juegos de ciudad.
- 7.5. Juegos de pruebas.
- 7.6. Juegos de mesa adaptados.
- 7.7. Juegos de rol.

## **JUEGOS NOCTURNOS:**

### **1.1. STALKING:**

MATERIAL: Un lumo y varias linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el terreno un círculo o se delimita un espacio de por ejemplo dos metros de radio, se coloca el lumo en el centro y el juego consiste en introducirse en el círculo sin ser visto. Para ello deberán eludir a los guardianes que irán rondando por los alrededores con una linterna y al descubrir a algún participante se le obligará a volver a la zona de comienzo o se le eliminará.

OBSERVACIONES: Las linternas solo las llevarán los vigilantes. Es un juego fácilmente ambientable, bastaría con colocar en el interior del círculo algún objeto que haya que coger, o ir disfrazados los que vigilan, etc. También se pueden introducir personajes, que si bien no pillen, agobien o molesten a los participantes ya sea mediante sustos, mojándoles, pringándoles con algo, golpeándoles con una esterilla, etc.... También se puede complicar más el juego poniendo varias bases con lumos y que deban pasar alguna prueba de ingenio o responder a alguna cuestión.

### **1.2. STALKING DE GLOBOS:**

MATERIAL: Globos, linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se delimita un campo más o menos rectangular, al final de cada campo se colocan una hilera de globos (bien atados a un cuerda, colgados a un árbol, pared, etc...). El juego consiste en explotar los globos del equipo contrario antes de que te exploten los tuyos, pero pinchando solo un globo por persona en cada incursión que hagan. Para ello deberán llegar al final del otro campo, encontrarlos y explotarlos. En la zona central se colocaran unos vigilantes o guardianes, que si ven a alguna persona intentando cruzar al otro campo, les mandaran que vuelvan otra vez a su propio campo y que lo vuelvan a intentar otra vez.

OBSERVACIONES: Para controlar que equipo gana, sería conveniente que se situase una persona al final de cada campo controlando si realmente solo pinchan un globo por persona y cuando se hayan pinchado todos los globos pite para indicar quien ha pinchado antes los globos.

### **1.3. STALKING DE LA CADENA ALIMENTARIA:**

MATERIAL: Pitos o diversos útiles que produzcan ruidos, pañoletas.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 12 - 15 personas.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Cada persona representa un animal o un ser, se numera a todos los participantes para que cada uno sepa a quien tiene que pillar y quien le puede pillar a él y el orden que deberá seguir si avanza la cadena alimentaria (lógicamente la cadena deberá cerrarse ). Una vez claro el orden, cada uno adoptara un sonido que le caracterice, puede ser un pitido, dos pitidos, el golpeo de una cucharilla contra un vaso, etc..., y se mostrará delante de todos los participantes. Después se coloca cada uno una pañoleta en la parte posterior, que será su vida. El juego consiste en ir pillando a los adversarios que tienes por debajo en la cadena alimentaria quitándoles la pañoleta de la espalda y evitar que te pille el que esta por encima tuya. Para saber donde esta cada uno, cada dos minutos todo el mundo deberá pitar o hacer su ruido característico. El juego se ira complicando a medida que se vayan eliminando gente y deberás estar atento si la cadena a avanzado y es otra persona distinta a la inicial la que te puede pillar. Gana el ultimo que quede vivo.

OBSERVACIONES: Interesa hacerlo en una área donde no hayan muchos ruidos externos.

### **1.4. STALKING POR GRUPOS:**

MATERIAL: Un lumo, varias linternas y cuerda.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Igual que el stalking primero, pero en vez de ir individualmente los participantes, estos deberán ir unidos mediante una cuerda cogida a alguna parte del cuerpo (el brazo, la cintura un tobillo, etc...).

OBSERVACIONES: Lógicamente cuanto más numeroso sea el grupo más difícil será el juego y la separación que haya entre unos y otros también influirá.

### **1.5. CHERCO:**

MATERIAL: Una linterna.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una persona es la que paga y lleva la linterna, el resto de jugadores van caminando tras él, a la voz de "CHERCO", todos los participantes se esconderán, teniendo para ello de tiempo al principio una cuenta atrás de diez segundos, que se irán bajando de segundo en segundo según avance el juego. Una vez escondidos todos el que paga deberá localizar con ayuda de su linterna a los escondidos, diciendo su nombre o indicando claramente donde se encuentra el escondido. El que paga podrá dar solo tres pasos para acercarse a algún lugar para intentar ver mejor, y al cabo de un rato pitara o avisara para que salgan los no pillados y empezar una ronda nueva. Para las rondas con gente pillada y no pillada, se recomienda que los pillados caminen delante del que paga y los no pillados detrás.

OBSERVACIONES: Si no es mucha gente la que participa, y el que paga tiene buena voz, se puede ir caminando y contando un cuento inventado y que mosquee con palabras similares a "cherco".

### **1.6. CAZA DEL CIERVO NOCTURNA:**

MATERIAL: Un pito o silbato.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un persona representa el papel de un ciervo al que deberán pillar unos cazadores. Se dejara un cierto tiempo para que se aleje el ciervo y después saldrán en su busca los cazadores. Para localizarlo, este deberá pitar cada dos minutos aproximadamente. Gana quien consiga atraparlo.

OBSERVACIONES: Para alargar más el juego, se puede introducir dos ciervos, o que deban quitarle una pañoleta que lleve a su espalda. O para realizarlo de un modo diferente, el ciervo en vez de un silbato, puede llevar una linterna que deberá encender cada dos minutos.

### **1.7. EL PRISIONERO:**

MATERIAL: Una linterna y una cuerda o cordino para atar al prisionero.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 25 - 30 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de pleno al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de participantes más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

OBSERVACIONES: Es conveniente que haya un arbitro cerca del guardián para resolver posibles conflictos y controlar el numero de veces que usa la linterna.

### **1.8. EL PIRATA:**

MATERIAL: Una linterna y una venda o pañoleta para tapar los ojos.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 20 - 25 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un persona se sitúa sentado y con los ojos vendados en el centro de una explanada, simulando ser un pirata que custodia su tesoro. El resto de participantes deberán llegar a tocarlo sin que este los oiga, así que deberán desplazarse lo más sigilosamente posible. Para eliminar gente, el que esta sentado, dispone de un linterna, la cual usara para iluminar en la dirección que oye algún ruido de gente acercándose, toda persona que se encuentre en esa dirección iluminada quedara eliminado o volverá al comienzo.

OBSERVACIONES: Interesa que haya alguien controlando para ver si realmente hay alguien iluminado y retirarlo si no se ha enterado. También interesa que se realice en una zona sin demasiados ruidos externos.

## **JUEGOS DE DISTENSIÓN**

### **2.1. BORDÓN**

**MATERIAL:** Un bordón o un palo que se pueda hincar en el terreno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se clava en el centro de una explanada un bordón, y los participantes se unen de la mano formando un círculo. A la voz de ya o de un silbato se empieza a girar en torno al bordón y a otro silbido o a la voz de ya, los participantes pueden empezar a hacer más fuerza, girar más rápido, acercarse o alejarse del bordón, con el objetivo de que alguien toque el bordón y así eliminarlo o que dos personas se suelten y así eliminar a ambos. El juego lo gana el participante que no se haya eliminado.

**OBSERVACIONES:** Con jugadores más jóvenes, se puede ambientar metiendo alguna cancioncita mientras se gira alrededor del bordón que dejara de cantarse cuando se empiece a hacer fuerza.

### **2.2. CAZA DEL CIERVO:**

**MATERIAL:** Un silbato.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Un persona representa el papel de un ciervo al que deberán pillar unos cazadores. Se dejara un cierto tiempo para que se aleje el ciervo y después saldrán en su busca los cazadores. Para localizarlo, este deberá pitar cada dos minutos aproximadamente. Gana quien consiga atraparlo.

**OBSERVACIONES:** Para alargar más el juego, se puede introducir dos ciervos, o que deban quitarle una pañoleta que lleve a su espalda.

### **2.3. ASALTO AL MAFEKING:**

**MATERIAL:** Una pañoleta por equipo.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se hacen dos equipos y se delimitan su territorio. Cada equipo deberá tener al final de su territorio una base (para la cual interesaría marcar en el terreno un círculo de 2 - 3 m de radio) con una pañoleta en su interior. El juego consiste en tratar de quitarle al otro equipo su pañoleta y llevártela a tu campo. Para ello los atacantes deberán entrar en el círculo del otro equipo sin ser pillados por los defensores, los cuales podrán pillar a los atacantes en el momento que estos entren en su campo. Los pillados serán llevados a la base propia donde permanecerán prisioneros hasta que algún miembro del otro equipo consiga entrar sin ser pillado, en ese momento liberara a todos sus compañeros, pero no podrán llevarse la pañoleta. Para poder llevársela, no deberá de haber nadie pillado de tu equipo en la base contraria.

**OBSERVACIONES:** Este juego es fácilmente modificable y mejorable. Basta con que cada uno lleve una pañoleta en la espalda para poder ser pillado. O hacer más de dos equipos. También se puede ambientar sobre cualquier tema y que vayan los jugadores disfrazados. En definitiva en un juego que se prestan a fáciles modificaciones para hacerlo más entretenido.

### **2.4. EL JUEGO DE LOS NÚMEROS:**

**MATERIAL:** Una pañoleta por equipo, alguna pintura para pintar sobre la cara.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Parecido al juego anterior, también se hacen dos equipos (como mínimo) y se delimitan sus bases colocando en su interior una pañoleta. La variación estriba en que cada jugador deberá llevar pintado en su frente o en un lugar visible un número. Para poder pillar a un adversario, deberás tener un número mayor que el de el otro adversario. Si no es así, será el adversario quien te pueda pillar a ti. Para atacar y defenderse, se podrán unir cogidos de la mano como máximo tres personas y sus números se sumaran para realizar el ataque.

**OBSERVACIONES:** Para hacerlo más justo repartir los números los monitores e intentar que la gente más pequeña y que corra menos tenga los números más altos y que los más mayores tengan números más bajos, de esta forma obligaras a que se tengan que unir para poder atacar con más ventaja. También por modificarlo un poco en vez de que lleven a los pillados a su base, que los lleven a una especie de cárcel común donde estén los monitores, allí o se les hace una prueba para poder salir, o simplemente se les baja el número que tengan pintado.

## 2.5. JUEGO DE LOS CINTURONES:

MATERIAL: Un cinturón o una pañoleta por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen parejas y estas parejas se tumban en el suelo juntos (uno al lado del otro) formando un círculo con las parejas bien separadas. Se elige a una persona que paga y a otra que debe ser pillado. El que paga debe intentar golpear con el cinturón o la pañoleta al otro jugador y en el momento que lo consiga, se intercambian los papeles, el que pagaba pasa ahora a correr para que no le pillen y el que corría para que no le pillen pasa a pagar. Se sigue así con esta dinámica de juego, hasta que al que tienen que pillar decide tumbarse al lado de una pareja que este tumbada, en ese momento la persona que esta tumbada justo al otro lado de donde se ha tumbado al quien tienen que pillar pasa a ser este a quien tienen que pillar (explicación gráfica, si hay una pareja tumbada formada por X e Y [XY\, si llega una persona B a la que tienen que pillar y se coloca así: [XYB\, será ahora X la persona a la que tienen que pillar, se hubiese colocado así: [BXY\, sería Y la persona a la que tienen que pillar.

OBSERVACIONES: Este juego conviene hacerlo en un lugar donde tirarse rápidamente al suelo no suponga apenas ningún riesgo, como podría ser en un prado con césped, la playa, un local cubierto con colchonetas. También conviene jugar con personas que más o menos se lleven muy bien entre si y que admitan que es un juego y que no se vayan a picar porque no se quien le ha dado muy fuerte con el cinturón. para suavizarlo un poco en vez de usar un cinturón se puede ir a tocar simplemente.

## 2.6. EL JUEGO DEL PRECINTO:

MATERIAL: Rollos de precinto para embalar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que unas personas (preferiblemente los monitores), tienen que pillar al resto de participantes, una vez pillados en vez de llevarlos a ninguna cárcel, lo que harán será precintarlos en el lugar que se encuentren, bien atándoles pies y manos o bien precintándoles a un árbol o poste, etc... Se puede dividir a los jugadores en equipos y que sean solo los de su mismo equipo los que pueden liberarlos del precinto en caso de ser pillados. Para ver quien gana, se puede fijar un tiempo y acabado ese tiempo ver que equipo tiene más jugadores libres.

OBSERVACIONES: Este juego conviene que no sea muy largo no mucho más de media hora, para que así sea más intenso y que el área de juego no sea excesivamente grande.

## 2.7. POLIS Y CACOS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos unos serán los polis y otros los cacos. Los polis dejaran un tiempo para que se marchen los cacos, y al rato saldrán a pillarlos, a los pillados se le llevará a un lugar que sea la cárcel, en la cual los cacos no pillados podrán salvar a sus compañeros si se introducen en ella sin ser pillados o tocando con la mano a uno de sus compañeros. Cuando los polis hayan pillado a todos los cacos, se pueden intercambiar los papeles entre los equipos.

OBSERVACIONES: ¿Hay algún juego más típico que este?.

## 2.8. LA OLLA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca o delimita en la zona de juego un área que será la casa. Después se elige a una persona que empezara pagando, esta persona deberá intentar pillar a otra yendo con las dos manos juntas. Para comenzar el juego otro jugador deberá decir la siguiente frase completa: "Abro la olla con pan y cebolla" y al acabar de decir esto dar un golpecito en las manos de quien paga. Una vez se haya pillado a la primera persona, ambos el que pagaba y el pillado deberán correr a refugiarse en su casa, durante este camino, el resto de participantes puede ir a darles un calvete en la cabeza pero sin poder entrar en la casa. Para la siguiente ronda, ambos jugadores irán cogidos de la mano e intentaran pillar a una tercera persona, así sucesivamente hasta que quede solo una persona y se le pille. en caso de que la cadena que forman los que pillan se soltase por alguna razón, deberán volver a casa y nuevamente podrán darles un calvete a todos antes de que lleguen a casa.

OBSERVACIONES: Conviene repetirles en caso de que haya algún jugador un tanto bruto, que cuando se dice un dar un calvete, es un golpecito suave y sin mala intención, nada de pegar un puñetazo o patada.



## **2.9. LAS CUATRO ESQUINAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los participantes en cuatro grupos, cada uno se coloca en una esquina de un cuadrado de más o menos 10 - 12 metros de lado. Cada jugador deja en su esquina una prenda (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...) y a la orden de salida, deben ir a robar prendas a los restantes equipos, solo vale coger una prenda por incursión, y no se puede defender tu esquina para evitar que otros equipos te roben a ti. Al cabo de un rato dos o tres minutos, se para el juego y se hace recuento de cual es el equipo que más prendas tiene en su poder.

OBSERVACIONES: Para alargar el juego se pueden hacer varias mangas o series y decir que el equipo que gana es el primero que consiga ganar tres o cuatro partidas.

## **2.10. LAS REBAJAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace un montón con prendas (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...), con una prenda menos que participantes haya. Se coloca a todo el mundo alrededor del montón y empiezan a andar alrededor de este escuchando una historia que alguien cuenta, al oír la palabra "REBAJAS", cada jugador se lanzara al montón e intentara coger un objeto, como habrá menos objetos que personas, la persona que no coja nada quedara eliminada. Para la siguiente ronda se volverá a quitar una prenda y se seguirá con la misma dinámica.

OBSERVACIONES: Para ir más rápido en caso de ser mucha gente, en vez de que haya una prenda menos que jugadores, que haya dos o tres menos que jugadores.

## **2.11. INSECTOS PALOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Al menos unos veinte.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos principales dentro de esos grupos se subdivide al primero en equipos de hormigas (que haya al menos dos o tres equipos) y al segundo se les dice que son todos palitos salvo a cuatro o cinco que serán insectos palo (y que solo deberán saber ellos quienes son). La dinámica del juego es la siguiente, los palitos se distribuyen por el área de juego junto con los insectos palos, ambos deberán permanecer de pie sin moverse para nada, a la orden de comienzo, las hormigas intentaran coger cuantos más palos mejor, para ello deberán llevarse a su madriguera a los palos (bien levantándolos a peso entre varios, bien empujándolos, etc...). Ahora bien, si lo que intentan llevarse es un insecto palo, este en el momento que intenten moverlo les dará un susto y los cazará a ellos quedando eliminada esa hormiga del juego. El juego acabara cuando solo queden por coger a los insectos palos, entonces se contabiliza que equipo de hormigas a conseguido mayor numero de palitos. Luego se intercambiarían los papeles y los palos e insectos palos pasarían a ser hormigas y viceversa.

OBSERVACIONES: Interesa que sea un juego rápido para que no se fijen demasiado en los demás y no se enteren exactamente de donde están los insectos palos.

## **2.12. CABALLEROS A SUS CABALLOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores por parejas (intentando que sean más o menos de la misma estatura o corpulencia), y se les coloca formando un círculo con las parejas mirando hacia dentro y cada uno detrás de su compañero. El de más a fuera será el caballero y el de más a dentro el caballo. A la voz de ya el caballero deberá salir corriendo y dar una vuelta al círculo (en el sentido prefijado y sin pasar por el centro del círculo), llegar hasta donde estaba su compañero y subírsele a caballito. la ultima pareja que lo haga quedara eliminada, esto se va repitiendo, pero alternándose los papeles de caballero y caballo para que todos corran.

OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede hacer que el que esta fuera en vez de subírsele directamente a caballito, tenga que pasar por debajo de las piernas de su compañero, y que sea su compañero quien se le suba a caballito.

### **2.13. ARRANCAR CEBOLLAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a todos los participantes sentados en una hilera uno tras otro se les dice que se agarren muy bien al de delante suya y otro participante que este de pie o algún monitor empieza por el principio de la fila o por el final a ir arrancando miembros de esa fila, las personas que vayan siendo desenganchadas, se pueden ir uniendo a este y ayudándole a desenganchar a todas las personas.

OBSERVACIONES: Si se puede realizar en un terreno más o menos blando mejor.

### **2.14. SARDINAS EN LATA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es muy parecido al escondite tradicional, a un jugador se le deja que se esconda y al cabo de un rato, el resto de participantes salen en su busca, con la variación de que si alguien ve al que esta escondido en vez de descubrirlo, se calla y se esconde junto a el lo más pegado que pueda, así irán haciendo el resto de jugadores hasta que solo quede uno.

OBSERVACIONES: Conviene estar atento para ver donde se a escondido el primero, no vaya a ser se haya colocado en un sitio peligroso para cuando se le junten más personas y también estar atento y dar pistas a los que se desaniman si tardan mucho en encontrar al escondido.

### **2.15. PEPES Y PEPAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos, unos serán "Pepes" y otros "Pepas". Se marca una línea que divida en dos el terreno y a cierta distancia de esa línea y en cada campo se marca otra línea que marcara el área de casa o de seguridad. Se coloca a los dos equipos paralelos a lo largo de la línea central, pero cada uno en su campo. Un narrador va contando una historia, y si se dice la palabra "PEPES", el equipo de los Pepes debe intentar pillar al de las Pepas antes de que estos lleguen a su casa. En caso de decir "Pepas", seria este equipo quien intentaría perseguir al otro. Cuando a un jugador le han pillado, pasa a formar parte del otro equipo, y si le vuelve a pillar su anterior equipo, volvería con ellos así sucesivamente. El juego se terminaría si se consigue que solo haya jugadores en un equipo.

OBSERVACIONES: Para complicar aun más la cosa, el narrador si acaba de decir "Pepas" y esta este equipo a mitad de pillar al otro, puede el narrador seguir con la historia y decir "Pepas", con lo que se cambiarían los papeles.

### **2.16. ESTATUAS INMÓVILES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se forma dos fila con los participantes de forma que dejen un pasillo entre medias. Hay un jugador que es el que paga que deberá intentar atravesar el pasillo sin soltar palabra y sin que se le vean los dientes. Los participantes que conforman el pasillo antes de que este empiece a cruzarlo, adoptaran posición de estatua (la que ellos quieran), según va avanzando el que tiene que atravesar el pasillo se le puede dar golpes con las siguientes condiciones; no le puede ver el que esta cruzando moverse y tampoco pueden mostrar los dientes. Si el jugador que cruza ve moverse descaradamente a una estatua o le ve los dientes, lo señalara y si ha estado claro, esta nueva persona será la que intente cruzar. pero si por el contrario el que habla o enseña los dientes (quien se los vea deberá gritar "dientes" para que el resto de la gente se entere) es el que intenta cruzar, este deberá correr hasta el final del pasillo evitando los golpes que ahora si podrán dar las estatuas aunque se les vea moverse. Si ocurre esto deberá volver a cruzar por el pasillo hasta que vea los dientes de alguna otra persona o vea moverse a alguien.

OBSERVACIONES: Si bien es un juego que puede estar divertido, interesa estar controlándolo para que la gente no se pase con los golpes y ayudar a aclara situaciones de si se ha podido o no ver los dientes o si realmente le han visto moverse a una estatua.

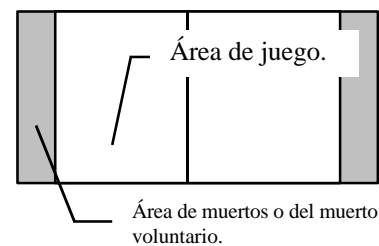
### 2.17. MATAR:

MATERIAL: Un balón y tiza o algo para delimitar un campo .

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante .

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos equipos y se marca en el terreno un campo parecido al del dibujo (de 10x20 metros más o menos). A continuación uno de cada equipo se ira al área de los muertos voluntarios (la marcada en gris). Con todo esto solo falta un balón para poder comenzar a jugar. El juego consiste en alcanzar con el balón a los jugadores del equipo contrario (lanzando el balón con la mano) que aun se encuentran en el área de juego, si se logra alcanzar a un jugador del otro equipo, este pasara a irse al área de muertos (caso de ser el primer jugador eliminado, el muerto voluntario volvería a su área de juego) y comenzara de nuevo el juego sacando él. Si el que da a un jugador del equipo contrario se encuentra en el área de muertos , este volverá de nuevo a su campo y en caso de que no quedase ningún muerto tras esto se deberá colocar algún muerto voluntario. Para alcanzar y mandar al área de muertos a un jugador, el balón deberá darle limpiamente y sin que haya dado un bote previo (en cuyo caso no pasaría nada) y si el jugador alcanzado consigue coger el balón al vuelo y que no caiga al suelo, tampoco pasaría nada. El juego lo gana el equipo que mande al área de muertos a todo el equipo contrario.



OBSERVACIONES: El si va por el suelo el balón, solo puede ser cogido por el equipo del área que este cruzando el balón, es decir que un equipo no puede coger un balón que este en el área contraria ni en el área de muertos del otro equipo.

### 2.18. STOP:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador paga y deberá pillar a otro para que sea este el que pase a pagar en sustitución del anterior. Para evitar que le pillen el jugador perseguido puede decir la palabra "STOP" y deberá quedarse inmóvil en el sitio con los brazos en cruz. Así pues a ese jugador no se le puede pillar, salvo que sea salvado por otro jugador, para ello deberá cruzar bajo sus piernas a cuatro patas.

OBSERVACIONES: No valdrá que pillen a alguien que esta mitad de cruzar bajo las piernas de otro.

### 2.19. LOVE:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Juego similar al anterior, pero en vez de decir "Stop" para que no te pillen se dice "LOVE" y para salvarlo deberá darle un beso un jugador del sexo contrario.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### 2.20. TORITO EN ALTO:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Muy parecido a los dos anteriores, uno pilla y para evitar ser tu el que pagues, podrás estar a salvo en cualquier lugar que este en alto o si eres capaz de engancharte a algo y mantener el equilibrio, de forma que tus pies no toque el suelo.

OBSERVACIONES: Ojo con jugar en sitios públicos (entiéndase un autobús, tren o metro), podría provocar el enfado de alguna persona.

### **2.21. EL PAÑUELO:**

MATERIAL: Un pañuelo, una pañoleta o un trozo de tela.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman dos equipos, y dentro de cada equipo se numeran como quieran con el número de participantes que haya. Se colocan en línea enfrentados a una distancia de 10 a 15 metros, y en medio de ambos equipos se sitúa una persona cogiendo un pañuelo con la punta de su mano. Al decir esta persona un número, por ejemplo: “*El uno*” los jugadores números uno de cada equipo deberán salir corriendo a coger el pañuelo e intentar llevárselo a su campo, si lo consigue eliminara al jugador del equipo contrario (y en el equipo del eliminado deberán recomponerse los números pues posiblemente algún jugador deberá llevar más de un número). Si lo coge un jugador y en la carrera hacia su campo el otro es capaz de pillarlo, es el jugador pillado el eliminado. Y si a la hora de coger el pañuelo, no lo cogen ninguno de los dos y uno pasa de la línea imaginaria que marcaría el que sujeta el pañuelo con los pies, este quedaría eliminado.

OBSERVACIONES: Este juego se puede complicar más metiendo más de dos equipos. O que haya un pañuelo por equipo y deban cogerlo, volver a su campo y atárselo a un compañero.

### **2.22. LOS COCODRILOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Todos los participantes se colocan en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20x10 metros. Se nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr evitando al participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán cogerse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que atraviesan el terreno. Cuando hayan llegado todos al lado contrario, se volverá a repetir pero corriendo hacia el otro lado. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **2.23. EL GATO Y EL RATÓN:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador será el gato (el que paga) y otro el ratón (al que ha de pillar al gato), el resto de jugadores se ponen por parejas y se colocan mirándose y cogidos por las manos (dejando un hueco para que quepa una persona entre ellos). El gato deberá intentar pillar al ratón y si lo pilla se intercambian los papeles. Pero para poder escaparse del gato, el ratón puede colarse en el hueco que hay entre dos personas y cogerse el con la persona que tenga de cara, así pues dejara a la persona que esta a su espalda con el papel de ratón.

OBSERVACIONES: Otra variante podría ser que si el ratón se mete en una casa el que salga en su lugar lo haga como gato y el anterior gato pase a ser ratón.

### **2.24. UN DOS TRES POLLITO INGLES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hay un jugador que paga y se coloca para comenzar de espaldas a todos y mirando a una pared. El resto de jugadores se colocan más o menos en línea a unos 7 - 8 metros. Para comenzar el juego el que paga dirá: “*Un dos tres pollito ingles a la pared*” y se dará rápidamente la vuelta. En lo que ha tardado en decir esa frase el resto de jugadores habrán intentado acercarse lo más posible a la pared, pero si al darse la vuelta el que paga ve a alguno en movimiento, ese uno tendrá que darse la vuelta y volver al principio. El que consiga tocar la pared pasa a ser el que pague en la ronda siguiente.

OBSERVACIONES: Creo que este juego es más típico que ninguno.

### **2.25. PELEA DE GLOBOS:**

MATERIAL: Un globo por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se ata un globo al tobillo, el juego consiste en explotar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo. El último que quede con el globo sin pinchar será el ganador.

OBSERVACIONES: Este juego se puede mejorar y hacer más divertido si el globo está lleno de agua y si en vez de llevarlo en el tobillo, lo llevas atado a la espalda o metido dentro de los calzoncillos, bragas o bañador.

### **2.26. PELEA DE ESTERILLAS:**

MATERIAL: Una esterilla por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de marcar o delimitar un campo y hacer dos equipos. Cada equipo deberá intentar sacar a los rivales a base de empujones y golpes con las esterillas, el equipo que antes saque al otro del terreno gana. Lógicamente a los que saquen fuera están eliminados.

OBSERVACIONES: Cuidado con los más brutos, dejarles claro que es un juego.

### **2.27. PELEAS DE GALLO:**

MATERIAL: Una pañoleta por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al anterior, se marca o delimita también un campo, se hacen dos equipos y gana el equipo que consiga quitarle al otro antes todas las pañoletas (cada jugador llevará una cogida a la espalda, lógicamente no vale atársela a la correa ni a la evilla de los pantalones). También quedarán eliminados aquellos jugadores a los que les haya sido quitada la pañoleta.

OBSERVACIONES: Este juego sirve como base a muchos otros e incluso se puede hacer tipo competición por liga o eliminatorias individuales.

### **2.28. PELEA DE GALLO POR EQUIPOS:**

MATERIAL: Una pañoleta por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Similar al anterior, pero se hacen equipos de cinco o seis personas cogido de la cintura del de delante. El último llevará cogida la pañoleta a su espalda y el primero será el único que pueda quitárselo al equipo rival. Gana quien antes quite la pañoleta al equipo contrario.

OBSERVACIONES: aquí nuevamente se puede hacer un mini campeonato y que luchen un equipo contra otro en forma de liga o eliminatoria. Ojo que no vale caerse, hacerse daño, lastimarse, romperse nada ni salir disparado por los aires.

### **2.29. SUMO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata del antiguo arte de lucha japonés, hay dos luchadores que luchan entre sí sin ninguna arma sin dar golpes y con la única ayuda de su cuerpo y su inteligencia. Para ganar se puede hacer de varias formas sacando a su adversario de un círculo (de 2 - 3 metros de radio) o haciendo que este toque el suelo con cualquier parte del cuerpo distinta a la planta de los pies.

OBSERVACIONES: Aunque pueda parecer un deporte un tanto violento y para personas grandotas, es muy divertido y solo hay que tener un poco en cuenta no enfrentar a dos chavales entre los que haya gran diferencia física. también se pueden organizar una liga o un mini campeonato.

### **2.30. POLLITO DENTRO - POLLITO FUERA:**

**MATERIAL:** Una cuerda de 5 - 6 metros y una bolsa o saco relleno con ropa

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se ata 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 aproximadamente. para luego gritar "pollito dentro". 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 fuera" 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.

**OBSERVACIONES:** 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.

### **2.31. SOGA TIRA:**

**MATERIAL:** Una soga o cuerda resistente.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se hacen dos equipos y se coloca cada uno a un extremo de la cuerda, a mitad se coloca una pañoleta o una marca. Se marca a dos - tres metros de la marca de la cuerda una línea en cada dirección y se da la orden de comienzo. Cada equipo tiene que tirar con todas sus fuerzas para conseguir que la pañoleta supere la línea que hay más cercana a ellos. Si logran que el otro equipo se caiga también habrán ganado.

**OBSERVACIONES:** Aquí también se puede hacer un pequeño campeonato y que se vayan enfrentando de dos en dos equipos.

### **2.32. SOGA TIRA EN CRUZ:**

**MATERIAL:** Dos sogas o cuerdas gruesas, cuatro trozos de cuerda más fina (pita), cuatro recipientes (cacerolas, latas, etc...) y cuatro lastres que quepan en los recipientes (piedras, latas llenas, pelotas de plástico, etc...).

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como se prefiera). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada 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 o lastres. 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.

**OBSERVACIONES:** De nuevo tenemos otro juego que se podría prestar a hacer algún campeonato con él.

### **2.33. CARRERA DE HOJAS:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** 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.

**OBSERVACIONES:** Lógicamente habrá que hacerlo en un lugar donde hay posibilidad de coger hojas y que en ese momento no haga mucho viento.

### **2.34. ESCONDER UN NÚMERO:**

**MATERIAL:** Un boli por persona un trozo de papel por persona y pintura para la cara.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** 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.

**OBSERVACIONES:** Dejar un tiempo prudencial como para que tengan tiempo para encontrar a bastante gente, pero que no se aburran mucho del juego, una duración de unos 10 - 15 minutos no estaría mal.

### **2.35. BOTE:**

MATERIAL: Un bote, botella o lata vacío.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador paga y trata de pillar a los demás. Para comenzar hay un bote en el centro del terreno, al cual otro participante deberá dar una patada e intentar mandarlo lo más lejos posible a la vez que grita "Bote", el que paga deberá ir a recogerlo y colocarlo en su lugar, y en ese tiempo que ha transcurrido entre el chute y la colocación de nuevo del bote es el tiempo que tiene el resto de participantes para esconderse. el que paga deberá buscar al resto y cada vez que vea a un correr de nuevo hasta el bote y gritar "Por .....(el nombre del que haya visto)" así el pillado ha de salir y colocarse cerca del bote. La dinámica del juego sigue igual hasta que alguien de los escondidos sale y consigue dar de nuevo una patada al bote a la vez que grita: "Bote", con lo cual estará salvando a todos los que había pillados. El juego se acaba o se cambia de persona que paga cuando logra pillar a todos.

OBSERVACIONES: Para que no se haga eterno conviene ir cambiando a la persona que paga cada poco mejor que pasarse media hora esperando a que pille a todos.

### **2.36. JUEGO DE REFLEJOS:**

MATERIAL: Un palo o trozo de tubería de plástico por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace una línea en el suelo y tras ella se tumban boca a bajo todos los participantes. Después a 10 - 15 metros se colocan tantos palos como participantes haya menos uno. A la orden de salida, cada jugador deberá intentar coger un palo lo más rápidamente posible. El jugador que se quede sin palo se eliminará. Esto se continua quitando en cada ronda un palo y gana el que gane la final de los dos últimos con un solo palo.

OBSERVACIONES: Interesa realizarlo en una zona donde la gente se puede lanzar sin miedo al suelo por ejemplo en la playa o en un prado de césped.

### **2.37. LA CADENA ALIMENTARIA:**

MATERIAL: Una pañoleta por persona.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen cinco o más grupos, preferiblemente con nombres de animales conocidos para ambientarlo mejor, se les explica que cada uno se come a otro tipo de animal y solo a ese y a él solo le puede comer otro tipo de animal, se definen las relaciones para quien se come a quien y de forma que se forme una cadena alimentaria. Una vez explicado se deja un rato para que se dispersen los equipos y al rato se da la orden de comienzo, según se van comiendo unos a otros, los comidos pasan a formar parte del grupo que les haya comido. El juego acabaría si un equipo consigue reunir bajo sus filas a todos los participante o si se ha roto la cadena por algún eslabón se miraría cual es el equipo con mayor numero de miembros. Para comerse a otro bastara con quitarle la pañoleta que debe llevar cada uno en su espalda.

OBSERVACIONES: Convendría disfrazarlos o hacer algo para que se distingan de que equipo es cada uno, o bien confiar en ellos y suponer que cuando se vean serán sinceros y dirán a que equipo pertenecen.

### **2.38. LA ARAÑA:**

MATERIAL: Tiza o algo para marcar en el suelo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca un círculo grande de 5 metros de radio más o menos y en su interior otro más pequeño de 1 metro de radio. Se divide a los jugadores por equipos y se coloca un equipo (o los monitores) dentro del círculo más grande. Un equipo que esta fuera debe intentar que todos sus componentes lleguen al círculo interior, en caso de ser pillados, vuelven a salirse del círculo grande y vuelven a intentarlo. Se puede tomar tiempos y ver que equipo tarda menos en colocar a todos sus miembros en el círculo pequeño.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **2.39. ASALTO AL CASTILLO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de marcar un círculo en lo alto de una colina, colocar una pañoleta en su interior y que el equipo atacante la coja.

OBSERVACIONES: No hay reglas, vale casi todo (empujar, agarrar, inmovilizar, arrastrar, etc...), lo que si que no vale es pegar ni ir a hacer daño. Por ello es mejor que el equipo defensor sean los monitores o gente más mayor que controle sus fuerzas. El lugar idóneo es en una duna en alguna playa o sino en una montañita con mucho césped.

### **2.40. PÍO - PÍO:**

MATERIAL: Una pañoleta o venda para los ojos para cada jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se dice a todos que se dispersen un poco por el rea de juego, se les dice que son pollitos recién nacidos, que son ciegos y deben encontrar a su madre. Para ello deberán andar por ahí en todas las direcciones y cuando se encuentren con otra persona decir: "*Pío Pío*", si la otra persona es un pollito le contestara igualmente: "*Pío Pío*", pero si es la gallina (que será un jugador al que se le haya comunicado previamente sin que nadie más se entere), esta no contestara nada y deberá cogerse a su cintura. El juego continua así hasta que se incorpora a la gallina el ultimo pollito.

OBSERVACIONES: Para hacerlo un poco más divertido, los monitores pueden estar mareando por medio, diciendo sonidos de otros animales de los cuales no se les haya hablado o simplemente dispersándolos para que sea más difícil.

### **2.41. ELECTRONES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Todos los jugadores son electrones y como ya se sabe están siempre en movimiento y dando vueltas a la vez que gritan "*electrones, electrones...*". hay un director del juego, que cuando le parezca dará una orden de este tipo: "*Electrones en grupos de cinco cogidos de la mano*", así pues los electrones deben agruparse en grupos de ese numero y hacer lo que se haya dicho. Los que no formen un grupo de las características indicadas, quedaran eliminados y el resto seguirá una ronda más.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **2.42. EL MOLINO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen de tres a ocho grupo de 5 a 6 personas. Se sientan cada equipo en fila formando todos los equipos una especie de aspa. Hay una persona que va dando vueltas alrededor de todas estas filas, cuando toca en la cabeza a la ultima persona de esa fila, toda esa fila y el que iba dando vueltas deberán salir corriendo, dar una vuelta y colocarse en fila otra vez. El ultimo que llegue será quien pague a la próxima ronda.

OBSERVACIONES: Se puede ambientar el juego con cualquier tema, para ello se elige una palabra clave que será la que de la señal para que una fila entera se levante y salga corriendo. Para más mosqueo, el que corre deberá tocar siempre la cabeza del ultimo y decir una palabra relacionada con ese tema y cuando este quiera dirá la palabra elegida.

### **2.43. BALONMUERTE:**

MATERIAL: Una pelota.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de lanzar un balón a los demás jugadores para darles y eliminarles, cuando un jugador es alcanzado y el balón toca suelo, este se tira al suelo y esta muerto, siguiendo jugando el resto de jugadores vivos. Para salvarse si el balón pasa a por su lado por el suelo, lo podrá coger y lanzar contra algún jugador de los que queden vivos, salvándose en caso de que acierte. El balón se debe lanzar desde el punto en que lo coge. Gana quien quede el ultimo vivo.

OBSERVACIONES: Interesa que el balón sea manejable, y blandito.



## **JUEGOS DE CONOCIMIENTO**

### **3.1. REPETIR NOMBRES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un círculo. Empieza una persona diciendo su nombre, luego el jugador que este a su derecha dice su nombre y el del jugador anterior, el siguiente vuelve a empezar diciendo su nombre pero continua diciendo los nombres de los dos anteriores. Se continua así hasta que de una vuelta al círculo.

OBSERVACIONES: Si hay mucha gente, conviene que no se acabe de dar una vuelta para que no se haga tan pesado, así que sería mejor parar y empezar por una nueva persona y `porque no de orden de hablar para que no se haga tan pesado.

### **3.2. TE GUSTAN TUS VECINOS ? I:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un círculo y uno se pone de pie. El que esta de pie le pregunta a cualquiera: "*Te gusta tu vecino ?*". El preguntado debe responder "*No*", y el que esta de pie preguntará: "*Y por quien los cambiarías ?*" y el que esta sentado debe responder: "*Los cambiaria por Pepito y Fulanito*". Entonces los que esten sentados a derecha e izquierda del preguntado cambiaran de puestos con los que hayan dejado *Pepito* y *Fulanito* (que deberan sentarse al lado del preguntado) y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo que quedará de pie y hara las preguntas.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **3.3. TE GUSTAN TUS VECINOS ? II:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un círculo y al igual que antes uno se pone de pie. El que esta de pie le pregunta a cualquiera: "*Te gusta tu vecino ?*". Si contesta que **NO** vuelve a preguntar el que esta de pie. **PORQUE?**, el que esta sentado entonces contestará: "*Porque no me gusta que lleve chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o que sea rubio etc...*" (solo debe de decir una de estas cosas)...entonces todos los que lleven chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o sean rubios, cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que **SI**, solo se cambian los vecinos y el que estaba de pie quedando de los tres uno de pie.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **3.4. DECLARO LA GUERRA A ...:**

MATERIAL: Un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se colocan todos los jugadores entorno a otro que tiene el balón en sus manos, este lanza el balón para arriba y dice: "*Declaro la guerra a Pepito*", entonces el resto de jugadores sale corriendo para alejarse del balón, salvo Pepito que deberá ir a por el balón y cogerlo. Nada más cogerlo gritará: "*Pies quietos*" y todos los participantes deberán pararse y quedarse de pie. El que tiene el balón tiene que conseguir golpear a otra persona lanzándole el balón con la mano, además puede dar tres pasos para acercarse un poco. Cuando se golpea a un jugador, o bien se elimina el golpeado o se le da un punto al que acertó y lanza este el balón de nuevo para arriba, pero si falla o el adversario coge el balón antes de que toque el suelo, el punto se lo podemos dar a este y que sea él el que lance el balón. Si un jugador lanza el balón para arriba dice un nombre y esa persona consigue atrapar el balón sin que toque el suelo, tiene la oportunidad de acto seguido lanzar él el balón y decir un nuevo nombre.

OBSERVACIONES: Interesa haber hecho algún otro juego de conocimiento antes o que lleve cada uno el nombre escrito en un lugar visible.

### **3.5. EL PONCHO:**

MATERIAL: Un poncho o una manta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos y se les coloca en fila mirándose los dos primeros, entre ellos se colocara un poncho o una manta aguantada por otras dos personas que hará que no puedan verse las caras los primeros de la fila. A la de tres se bajara el poncho y los primeros de la fila tendrán que decir lo más rápido que puedan el nombre de la persona que tienen delante, el que acierta más rápido continua y el otro se elimina. Gana el grupo que consiga eliminar antes al grupo contrario.

OBSERVACIONES: Al igual que antes para hacer este juego ha de haberse hecho algún otro juego para que se conozcan y si no se quiere eliminar a la gente, dar puntos por cada acierto. También cambiar de vez en cuando el orden de la fila para que los más listos no se aprendan con quien les va a tocar.

### **3.6. PALMÁS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado. En círculo ,el monitor marca el ritmo; un golpe con las palmás de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo

OBSERVACIONES: Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

### **3.7. BUSCAR COINCIDENCIAS:**

MATERIAL: Un papel y un boli o lápiz por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de buscar personas que tengan cosas en común, pero que las descubran con un sencillo juego. Se escriben en una pizarra o se les da fotocopiadas una serie de características sobre personas que deben buscar, por ejemplo: “Busca tres personas que nacieron el mismo año que tu, busca una persona que le guste el fútbol, busca dos personas que su apellido empiece por m, etc...”. Se les deja un tiempo para que se pregunten entre ellos y lo apunten en la hoja.

OBSERVACIONES: Se puede decir que gana quien complete antes la hoja para que así vayan más rápido y se motiven. Conviene luego hacer una pequeña comprobación.

## **JUEGUECILLOS Y PRUEBAS VARIAS**

### **4.1. GATERA:**

MATERIAL: Uno o dos rollos de pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de crear una especie de camino o senda delimitada en el espacio por cuerda de pita.

Se tiene que hacer el recorrido por debajo de esta sin tocarla en el menor tiempo posible.

OBSERVACIONES: Se puede hacer todo lo larga y complicada que se desee, además se puede cruzar zonas mojadas o se puede refrescar en alguna zona a los participantes.

### **4.2. LABERINTO DE PRECINTO:**

MATERIAL: De dos a tres rollos de precinto para embalar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido a una gatera, pero en además de delimitar un techo y unas paredes, se puede atravesar el pasillo en cualquier dirección con el precinto, con lo que es más difícil pasar sin tocar. También se puede hacer a tiempo o a menor número de toques con el precinto.

OBSERVACIONES: Viva la precintomanía.

### **4.3. PUNTERÍA CON PELOTA:**

MATERIAL: Dos o tres pelotas pequeñas (tipo tenis) y 6 - 8 latas o objetos a derribar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Clásica prueba en la que se colocan unas latas bien conformando una pirámide o bien alineadas y se trata de derribar el mayor número de ellas mediante el lanzamiento de una pelota desde una cierta distancia.

OBSERVACIONES: Se puede variar un poco vendándole los ojos al lanzador.

### **4.4. DARDOS:**

MATERIAL: Dos o tres dardos, una diana o un cartón o madera donde se claven los dardos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Colocar la diana a cierta distancia del lanzador, cada lanzador tendrá dos o tres tiros, se suman las puntuaciones que obtenga en las tiradas para ver el ganador.

OBSERVACIONES: También se puede hacer como prueba por equipos y al final se suman el conjunto de todas las tiradas del equipo.

### **4.5. EXPLOTAR GLOBOS CON DARDOS:**

MATERIAL: Dos o tres dardos, globos según participantes y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan los globos a un cuerda de pita, se coloca a los lanzadores a cierta distancia y se les da dos o tres oportunidades. Se contabiliza quien pincho más globos.

OBSERVACIONES: Prueba también indicada para realizarla por grupitos y sumar el resultado total del equipo. También se pueden dejar caer desde lo alto de un muro para que deban explotarlos en movimiento.

### **4.6. EXPLOTAR GLOBOS CON LA BOCA:**

MATERIAL: Globos según participantes y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Al igual que en la anterior atar los globos a la pita y dejarlo a una altura a la que todos los jugadores alcancen a morder. La prueba consiste en ver quienes el que menos tarda en explotar su globo.

OBSERVACIONES: Para darle más gracia, se pueden hinchar algunos globos con agua, con harina, cola cao, etc... .

#### **4.7. EXPLOTAR GLOBOS CON CASCO:**

MATERIAL: Globos según participantes, un casco o una gorra de cualquier tipo, pita y un clavo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Al casco o gorra se le coloca un clavo (bien atravesando la gorra, bien sujetándolo con precinto) y los globos se atan a un trozo de pita, y se dejan a una altura razonable para la altura de los jugadores. El objetivo es pinchar cada uno su globo en el menor tiempo posible. Se puede hacer por equipos y que el tiempo que tarden en pasarse el casco también influya.

OBSERVACIONES: Al igual que antes, para darle más gracia, se pueden hinchar algunos globos con agua, con harina, cola cao, etc... .

#### **4.8. DEJAR CAER GLOBOS I:**

MATERIAL: Globos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace colocarse al equipo más o menos repartido por el área de juego, un monitor o el encargado de esa prueba lanza hacia arriba un globo lleno de agua, el equipo debe intentar cogerlo sin que se les explote o caiga al suelo. Ganara el equipo que más globos haya salvado.

OBSERVACIONES: Se puede hacer con los equipos por separado o varios a la vez para hacerlo más emocionante.

#### **4.9. DEJAR CAER GLOBOS II**

MATERIAL: Globos según participantes, in poncho o una manta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al anterior, pero el que lanza los globos esta detrás de un poncho o manta que sujetan dos personas.

OBSERVACIONES: De vez en cuando se pueden lanzar dos o tres globos a la vez para mosquear.

#### **4.10. BARREÑO ASQUEROSO:**

MATERIAL: Dos barreños, agua, harina y unas cuantas monedas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: En un barreño se hecha agua y en su interior se colocan dos o tres monedas (más bien grandes o pelotitas que puedan ser cogidas con la boca), en el otro barreño se hecha harina y dos o tres monedas. La prueba consiste en coger una moneda de cada barreño en el menor tiempo posible, pero siguiendo este orden, primero se intentara en el barreño de agua y luego en el de harina.

OBSERVACIONES: Conviene tener una fuente o un sitio para que se aclaren un poco la cara después de acabar en esta prueba.

#### **4.11. MANZANAS:**

MATERIAL: Una manzana por participante y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan la manzanas a una cuerda de forma que estén sujetas a una altura cómoda para su boca. Se trata de ver quien se come antes la manzana en menos tiempo, eso si, sin ayudarse de las manos.

OBSERVACIONES: También se puede realizar esta prueba con dos personas que se intenten comer la misma manzana a la vez.

#### **4.12. LOS PATITOS:**

MATERIAL: Trozos de corcho, alcayata o clavos, pita, palos largas o cañas y un barreño con agua.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es el típico juego de la feria en el que hay que pescar patitos que flotan en un estanque. A los trozos de corcho se les clava un clavo o alcayata para poder ser cogido, con los palos y la pita se improvisa una especie de caña de pescar que acabe en una gaza o lazo para poder pescar al patito. Se pueden dar cierto número de intentos y ver quien pesca más patitos en ese tiempo.

OBSERVACIONES: Es un juego ideal para meter en una feria.

#### **4.13. BORRACHO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de hacer una carrera entre los participantes de un lugar a otro, pero antes de salir cada jugador debe dar diez vueltas sobre si mismo con un dedo tocando el suelo. Gana quien antes llegue a un lugar predeterminado.

OBSERVACIONES: Cuidado con hacer este juego al lado de carreteras o sitios peligrosos.

#### **4.14. BAILOTEO DE LA PATATA:**

MATERIAL: Una patata por cada dos jugadores un radio cassette.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Formar parejas con los participantes y darles una patata. Se trata de colocarse la patata entre la cara de ambos y que no se les caiga mientras bailan al son de una canción. Gana la pareja que más tiempo aguante con la patata.

OBSERVACIONES: Si se hace eterno, probar a hacer reír a las parejas a las que no se les caiga la patata.

#### **4.15. CARRERAS DE SACO:**

MATERIAL: Un saco por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se introduce en el interior del saco (que preferiblemente debe llegarse casi a la altura de la cintura. Se marca una línea de salida y otra de llegada, y lógicamente gana quien antes llegue a la línea de llegada.

OBSERVACIONES: También se puede hacer por equipos y cronometrarles el tiempo.

#### **4.16. CUCHARITA:**

MATERIAL: Una cucharita por equipo y una docena de huevos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman equipos y se colocan en fila para empezar una carrera de relevos con la siguiente peculiaridad, el relevo será la cuchara con la que sostendrán un huevo, la cuchara deben llevarla cogida con la boca. Si a algún participante se le cae el huevo deberá volver al inicio otra vez.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.17. CASTILLO DE NAIPES:**

MATERIAL: Una o dos barajas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Consiste en ver que equipo construye el castillo de naipes de mayor número de pisos sin que se les caiga. Se puede valorar tanto la altura como el tiempo que tarden.

OBSERVACIONES: Interesa hacer esta prueba en un sitio resguardado del viento.

#### **4.18. LAS PELÍCULAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: El juego consiste en que mediante mímica un jugador intente dar a conocer al resto el nombre de un película.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.19. REGALA UNA SONRISA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: El objetivo de esta prueba es hacer reír o que sonría la persona encargada de la prueba (que debe estar mentalizado para todo lo contrario). Se puede hacer a tiempo y ver que grupo tarda menos en hacerle reír.

OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede decir que no vale hablar ni contar chistes.

#### **4.20. CONTINUAR UNA HISTORIA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se cuenta o se da por escrito el comienzo de una historia, la cual deberán continuar entre todos, es decir, que cada miembro del equipo hable continuando con la historia un rato.

OBSERVACIONES: Aquí se trata de valorar la originalidad y la capacidad de imaginación e improvisación. También se les puede decir que en su historia deben aparecer unas siete u ocho palabras determinadas previamente.

#### **4.21. CONSTRUIR UN VIVAK:**

MATERIAL: Pita, madera, plásticos, etc.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba para hacer en medio del campo y ver si sería capaces de improvisar un vivak o refugio para pasar una noche a la intemperie.

OBSERVACIONES: Para que no se pasen un año haciéndolo se les puede guiar en el tipo de vivak a hacer.

#### **4.22. LANZAMIENTO DE PENALTIS:**

MATERIAL: Un balón y una portería (o dos arboles o dos montoncitos de piedras).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La prueba consiste en lanzar penaltis contra un portero que será el mismo para todos y ver que equipo consigue meter mayor número de goles.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.23. DESCIFRAR UN MENSAJE EN MORSE:**

MATERIAL: Un boli y papel.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Básicamente consiste en darles un trozo de texto o frase escrito en código morse y que lo descifren.

OBSERVACIONES: Lo que descifren puede ser una clave para poder continuar en el juego o que les mande a la próxima prueba, etc... . También se puede elegir otros códigos distintos o inventárselos.

#### **4.24. RELEVOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una carrera por equipos en la que todos corren un poco, cada uno hace una vez el recorrido y cuando acaba le pasa el relevo a otro jugador de su mismo equipo.

OBSERVACIONES: Se puede mejorar mucho si en vez de que sea una carrera normal un relevo es a la pata coja, otro corriendo de espaldas, otro a cuatro patas, otro pegando saltos, otro llevando un vaso de agua en la cabeza, etc... .

#### **4.25. PLASTILINA:**

MATERIAL: Plastilina.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Darles al equipo plastilina y decirles que deben modelar cinco cosas por ejemplo; un perro, una casa, un plato, un sombrero y una maceta.

OBSERVACIONES: Aquí se trata de valorar su imaginación y originalidad.

#### **4.26. PUZZLE:**

MATERIAL: Una cartulina por equipo, pegamento y folios con algún dibujo chulo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Previamente se hacen dibujos o se copian, se recortan en múltiples trocitos y con formás diversas. a cada equipo se les da una cartulina, pegamento y una hoja ya recortada que será el puzzle que deban recomponer en la cartulina.

OBSERVACIONES: Se puede ver que equipo tarda menos en completarlo.

#### **4.27. TOQUES CON BALÓN:**

MATERIAL: Un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La prueba consiste en ver cuantos toques seguidos da una persona a un balón sin que este toque el suelo. Se pueden contabilizar que equipo ha hecho más toques en conjunto.

OBSERVACIONES: Los toques podrían ser con el pie, la cabeza, el cuerpo o con la mano tipo voleyball. También se puede hacer un círculo con los miembros del equipo y que le den toques tipo voleyball sin que se caiga.

#### **4.28. CONSEGUIR QUE CINCO PERSONAS BAILEN LA CONGA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que el equipo participante busque cinco personas distintas de su grupo (pueden ser personas de la calle o que pasen por allí) y que bailen junto a ellos la conga (o cualquier otra canción o danza).

OBSERVACIONES: También se puede pedir que hagan el trenecito.

#### **4.29. CONCURSO TELEVISIVO:**

MATERIAL: Tarjetitas para anotar preguntas, un plato o cacharro metálico por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a los equipos en fila algo separadas, un monitor lee una pregunta, y al decir tiempo, el primero de cada fila debe salir corriendo a tocar un plato que estará a tres o cuatro metros de él, el primer equipo que toque el plato será quien tenga la opción de responder a la pregunta. ganara el equipo que más respuestas acertadas acumule al final del juego.

OBSERVACIONES: Aquí se puede meter preguntas de todos los tipos, desde cultura general, pasando por cosas que les hayamos enseñado recientemente y nos apetezca ver si se les ha quedado claro. Se puede ambientar con disfraces, metiendo anuncios televisivos y sintonías de programas conocidos.

#### **4.30. BOLOS HUMANOS:**

MATERIAL: Cámaras de neumático para camiones o tractores.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a un equipo con la posición típica de los bolos, el otro equipo está en lo alto de una colina o cuesta y deberá tirar los neumáticos rodando para intentar derribar a los bolos (con que toquen a una persona ya se consideraría tumbado). Que cada persona tenga dos o tres intentos y sumar el total de bolos tirados por el equipo. Luego se intercambiarían los papeles.

OBSERVACIONES: Estar algunas personas a que los neumáticos no se marchen rodando mucho más abajo de donde estén los bolos para evitar perder tiempo en su búsqueda. En vez de personas se puede colocar también esterillas en posición vertical algo más separadas, o en vez de lanzar con el neumático, hacerlo con un balón.

#### **4.31. CUERPOS QUIETOS :**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a los participantes formando un círculo y que se miren entre ellos. A la voz de "Quietos", deberán permanecer quietos sin moverse ni gesticular ni reírse para nada durante tres minutos. Si se mueven volverá a comentar el tiempo desde cero, y solo podrán cometer cuatro fallos. Se trata de ver que equipo hace menos movimientos.

OBSERVACIONES: Prueba muy relajante por el silencio que al menos habrá durante tres minutos.

#### **4.32. LAZARILLO:**

MATERIAL: Una pañoleta o una venda para los ojos por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca al equipo en fila cogidos al de delante con las manos en los hombros y se le venda los ojos a todos menos al último. Se le enseña un camino que deberá recorrer y se les dice que no vale hablar, que para indicarle al primero que gire a la derecha el último deberá dar al que tienen delante un golpecito en el hombro derecho y este hará lo mismo con el que tiene delante hasta que le llegue al primero, si quiere que gire a la izquierda golpecito en el hombro izquierdo. Gana el equipo que haga el recorrido en el menor tiempo posible.

OBSERVACIONES: Cuidado con que haya obstáculos que les puedan hacer tropezar.

#### **4.33. TRABALENGUAS CON COLA CAO:**

MATERIAL: Un bote de Cola Cao (o cualquier otra cosa comestible que venga en forma de polvos).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se elige un trabalenguas que deberán decir cada miembro del equipo, la particularidad estriba en que antes de empezar a decirlo, deberán meterse en la boca una gran cucharada de Cola Cao y a continuación empezar. Se valorará quien menos fallos tenga o más rápido y bien lo haga.

OBSERVACIONES: Tener previsto un bidón con agua o estar cerca de un grifo.

#### **4.34. JUEGOS DE KIM:**

MATERIAL: Diversos ingredientes para comidas, diversas bebidas y productos que desprendan un olor característico o que tengan una forma muy peculiar, una pañoleta o una venda para los ojos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se venda los ojos a cada participante, y se le van dando a probar tanto cosas sólidas, como líquidos o cosas que huelan y cosas que deban palpar con el tacto, el jugador deberá decir que es lo que le hemos dado a probar. Ganará quien más aciertos tenga.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para desarrollar los sentidos en los niños.



#### **4.35. CARRERA DE GUSANOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan a los equipos formando filas detrás de una línea, se trata de ver que equipo llega antes arrastrando el culo todos a la vez y sin soltarse a otra línea colocada unos metros más adelante.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.36. MEMORY:**

MATERIAL: Cartulina.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Previamente se habrán dibujado en unos trocitos de cartulina unos dibujos (los que queramos, pueden ser tan simples como figuras geométricas o complicarlos más) los cuales estarán por duplicado, es decir, habrá dos trocitos de cartulina con el mismo dibujo. Se colocan boca a bajo las cartulinas y el juego consiste en levantando de dos en dos cartulina por turno, levantar a la vez las cartulinas que tengan el mismo dibujo, quien falle se le pasa el turno, y quien acierte tiene otro turno. gana quien más parejas consiga reunir.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para estimular la capacidad de observación y memoria.

#### **4.37. CARRERA DE CHAPAS:**

MATERIAL: Una chapa de botella por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el suelo (con tiza, o marcándolo con algún palo en el terreno) un caminito lo largo que se desee. Cada jugador dispone de una chapa y sus dedos para intentar hacer ese camino en el menor numero de tiros (esto podría ser una contrarreloj). También se puede hacer la carrera con todas las chapas a la vez, habría que hacer un orden arbitrario para la primera tirada y a partir de la segunda el orden de tirada ira variando según la posición que ocupe su chapa en la carrera. Las normás son simples, si al tirar una chapa se sale del camino se vuelve a colocar la chapa en el sitio desde donde tiro, si se queda dentro del camino o la empujan y se queda dentro no pasa nada.

OBSERVACIONES: Se puede hacer varias etapas e ir apuntando los vencedores, también se puede seguir como si fuese una vuelta ciclista hacer su clasificación general, con el mallot amarillo (a colocar en la chapa del líder), la clasificación de la montaña, etc... .

#### **4.38. PUNTERÍA A CABALLITO:**

MATERIAL: Pita, globos y al menos un bordón o palo que acabe en punta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sube un jugador encima de otro a caballito (sobre sus espaldas) y se le da al que esta arriba el bordón. A unos siete u ocho metros se habrán colgado unos globos a una cuerda de pita. El juego consiste en pinchar cuantos más globos mejor en un tiempo prefijado. A mitad si están muy cansados se pueden invertir los papeles. Gana la pareja que más globos explote.

OBSERVACIONES: Aquí también se pueden llenar los globos con agua para darle más alegría a la prueba.

#### **4.39. GUERRA CON PISTOLAS DE AGUA:**

**MATERIAL:** Una pistola de agua por jugador, servilletas, precinto, barreños y alguna tinta (acuarelas, azúlete...) para darle color al agua.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** A cada jugador se le coloca una servilleta pegada al pecho con precinto. Se hacen al menos dos equipos y a cada miembro del equipo se le da una pistola de agua. El juego consiste en disparar a las servilletas de los jugadores de los otros equipos e intentar que acaben totalmente coloreadas. Para ver quien gana, cada cierto tiempo, se puede parar para repostar agua, ver cuantas servilletas han sido totalmente empapadas y cambiarlas a la vez que se va contabilizando. Ganara el equipo que más servilletas haya coloreado.

**OBSERVACIONES:** Interesa advertir a los chavales que ese día vengan con ropa que les de igual mojarse y pringarse, pues a lo peor la tinta usada no saldrá luego de la ropa. También estaría bien que cada equipo tuviera un agua con un color diferente.

#### **4.40. MARCHA ATRÁS CON ESPEJO:**

**MATERIAL:** Un espejo, tiza.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se marca en el suelo un camino con tiza. El jugador ayudado con un espejo deberá realizar ese camino marcha atrás sin salirse del camino. ganara el que consiga acabar el camino en menos tiempo.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

#### **4.41. CAMBIO DE ROPA:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** La prueba consiste en cambiarse todo el equipo de ropa, ya sea entre ellos mismos, o que se pongan la ropa de ellos mismos totalmente al revés (calzoncillos por fuera, zapatos en pie cambiado, camisas del revés, etc...). gana el equipo que antes vuelva en esta situación.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

#### **4.42. ROPA DISPARATADA:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Es una prueba en la que se les deja cierto tiempo para que vuelva con equis prendas que les digamos y que sean un poco curiosas, por ejemplo unos calzoncillos de dibujos animados, una camisa sin mangas, un calcetín sucio, una bufanda, etc... . El equipo que más prendas de las que se les pidan traiga ganara.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

#### **4.43. HULA JOPS CON RUGBY:**

**MATERIAL:** Un aro de esos de gimnasia, cuerda o precinto y una pelota de rugby.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se ata el aro con pita o precinto entre dos arboles o postes de forma que quede suspendido a cierta altura. El juego consiste en tratar de hacer pasar la pelota de rugby por el aro. Se puede dar equis puntos por cada acierto y gana quien más puntos consiga al final de la prueba.

**OBSERVACIONES:** Se puede hacer o lanzando con la mano desde una cierta distancia o bien con el pie e ir retrocediendo cada vez más.

#### **4.44. GOLIGOL:**

MATERIAL: Un balón, precinto o cuerda.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide una portería en cuadrados con la ayuda del precinto o la cuerda, a cada cuadrado se le asigna una puntuación si pasa el balón por allí. se trata de ver quien es el que tras cierto numero de lanzamientos consigue más puntos.

OBSERVACIONES: También se puede hacer con una pelota de rugby o un freesbe (disco de playa).

#### **4.45. LEVITAR SOBRE TABLAS:**

MATERIAL: Cuatro tablas de madera resistente de más o menos 50 x 35 centímetros.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca un camino o itinerario. Cada dos jugadores de un equipo cogen un tablón cada uno de un lado y se colocan las cuatro parejas una a continuación de la otra siguiendo el camino, otro jugador del mismo equipo deberá recorrer ese camino ayudándose en las tablas que sujetan sus compañeros. Cuando haya pasado por una tabla, esas personas que la aguantan, volverán al principio de la fila para que pueda continuar por el camino el que anda sobre las tablas. gana el equipo que menos tarde en hacer el recorrido.

OBSERVACIONES: Ojo con hacerlo en alguna zona peligrosa, donde haya riesgo de caída de altura de más de dos metros (por ejemplo si se decide porque suban unas escaleras muy largas).

#### **4.46. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Colocar a los participantes por parejas, separarlas un poco y que estén cada uno mirando a su pareja. El juego consiste en decir lo que tu compañero esta haciendo pero como si lo hicieras tu y tu hacer (gesticular, moverte, etc...) lo que tu compañero esta diciendo que el hace. Por ejemplo si yo digo: "*me estoy rascando la nariz*", y mi compañero dice "*me estoy tocando la planta del pie izquierdo*", realmente yo estaré tocando la planta del pie izquierdo y mi compañero estará rascándose la nariz.

OBSERVACIONES: Es una prueba para ver su coordinación en general, y puede salir algo divertido.

#### **4.47. MOMIFICAR:**

MATERIAL: Varios rollos de papel del water por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: En esta prueba deben vendar a un miembro de su equipo como si fuese una momia con la ayuda del papel de water. Se puede valorar la momia que mejor quede.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.48. RELEVOS SOBRE DONUTS:**

MATERIAL: Neumáticos o recamaras ruedas de tractor o camión.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba acuática así que debe realizarse en un río, una piscina o una playa. Consiste en hacer unos relevos con dos participantes montados encima del neumático (o donut). Gana el equipo que complete antes su relevo.

OBSERVACIONES: Pueden ir más o menos personas encima del neumático e incluso hacerlo por tiempos.

#### **4.49. RESISTENCIA SOBRE DONUT:**

MATERIAL: Neumáticos o recamaras ruedas de tractor o camión.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que cada equipo entero se suba sobre un neumático. Cuando están ya subidos todos se acercan entre sí los neumáticos y se trata de ver que equipo aguanta completo más tiempo sobre su donut, vale empujar, estirar, hacer cosquillas, etc... .

OBSERVACIONES: Hacerlo en un lugar con cierta profundidad para que si se cae una persona no se de con la cabeza en el suelo.

#### **4.50. FUTBOLÍN HUMANO:**

MATERIAL: Pita o cuerda y un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es básicamente configurar un futbolín en un campo de fútbol, pero con personas, para mantener la horizontalidad de las filas de jugadores, habrá dos personas (una a cada lado del campo tensando un poco la cuerda y manteniéndola en su sitio. Si todo van a ser legales no hace falta atarles a la cuerda, con que se cojan ellos sobra, sino, atarles pasándoles una gaza en torno a su cintura. Gana quien más goles meta.

OBSERVACIONES: Tendrá que haber algunas personas que ayuden a sacar el balón de nuevo cuando este llegue a alguna zona donde no llegue nadie.

#### **4.51. LLENAR UN BARREÑO CON LO PUESTO:**

MATERIAL: Un barreño.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Para esta prueba es necesario estar cerca de un río, una piscina, la playa o un grifo. Consiste en que un equipo tiene un cierto tiempo para llenar de agua un barreño, para ello disponen de su cuerpo (cogiendo agua con la boca, las manos, escurriéndose el pelo, etc...) y de la ropa que lleven en ese momento (escurriéndola, usándola como bolsa, etc...). Si el barreño esta graduado nos ayudara a ver quien lleno más litros, sino, se puede hacer a tiempo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.52. VACIAR UN BARREÑO A CUCHARADAS:**

MATERIAL: Un barreño y una cuchara.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: se llena el barreño de agua se trata de ver cuanto tiempo tarda un equipo en vaciarlo, usando solo una cuchara, se pueden ir turnando para que participen todos y no se cansen. gana quien menos tiempo emplee.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.53. LABERINTO DESCALZO:**

MATERIAL: Pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se extiende un rollo de pita u otra cuerda fina por el suelo. El jugador debe recorrer toda la longitud de la cuerda con la cuerda entre sus dedos, si se le sale, deberá pararse y volver a empezar donde se quedo. gana quien menos tiempo tarde en hacer el recorrido completo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

## **JUEGOS DE INTERIOR**

### **5.1. LAS TINIEBLAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se elige la habitación más oscura y más grande o con más obstáculos o lugares para esconderse, se elige a una persona para que pague, se sale fuera de la habitación durante medio minuto, tiempo durante el cual el resto de jugadores se esconde en la habitación. Al acabar ese tiempo entra y deberá buscar a la gente que hay escondida y decir quien es. La gente pillada se puede ir saliendo o retirando a un lado de la habitación. Gana el ultimo que sea pillado, que puede ser quien pague a la siguiente ronda.

OBSERVACIONES: Es un juego que necesita que este la habitación totalmente a oscuras o si no se puede vendarle los ojos al que paga.

### **5.2. PRESI - PRESI:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un circulo, se establece un orden empezando por un presi, un vice, un dire, un secre y a partir de estos puestos cada uno tendrá un numero empezando por el uno. Se trata de seguir más o menos un ritmo a la vez que dices tu puesto dos veces y otras dos veces a continuación el puesto del que tiene que continuar. Por ejemplo, el que es presi empezara: "*presi - presi, tres - tres*" (siempre empezará hablando el presi tras fallar otra persona), y el que sea el tres responderá: "*tres - tres, uno - uno*", quien falle o no siga el ritmo perderá y pasará a ocupar el ultimo numero , así todos los que habían por detrás de él avanzaran un puesto. El ritmo puede ser dar dos golpes en tus piernas para decir las dos veces tu puesto y dos palmadas para decir al que quieres que continúe.

OBSERVACIONES: Este juego tiene la ventaja que si gusta no tiene fin.

### **5.3. LOS MARCIANTOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores en un circulo, hay uno que sera la "estacion base", el resto de jugadores seran marcianitos que cada uno tendra un numero en funcion del puesto en que este. Al igual que el juego anterior, se trata de decir tu puesto y decir quien quieres que continúe, con cierto ritmo y sin equivocarte. Aqui la frase podria ser: esta: "*estación base, estación base, llamando a marcianito numero cinco*" y el marcianito numero cinco respondera: "*marcianito numero cinco, marcianito numero cinco, llamando a marcianito numero dos*" y continuaria el dos. Para complicar más el juego el que hable deberá estar haciendo gestos con sus manos cada una a un lado de su oreja, el que este a su izquierda igual pero solo con su mano derecha y el que este a su derecha solo con la mano izquierda. Quien falle de estas tres personas pasará a ocupar el ultimo lugar y el resto avanzara un puesto.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **5.4. TELEFONO ROTO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en circulo. El juego consiste en que un jugador dira una palabra o una frase a su compañero de la derecha, el de la derecha se la repetira al de su derecha, asi hasta que se llegue al compañero de la izquierda del que comenzo, el cual dira en voz alta el mensaje que le ha llegado. Como sera distinto, se puede ir retrocediendo para ver como fue evolucionando el mensaje.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para que se saque la conclusion de como se cambian las cosas y los hechos si estos se van transmitiendo de unos a otros.

### **5.5. FÚTBOL CON CHAPAS:**

**MATERIAL:** Al menos once chapas por participante y unos cuantos garbanzos.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Cada jugador tiene once chapas (un equipo de fútbol). El balón será un garbanzo, y básicamente es haber quien marca más goles. El campo puede ser lo grande que se quiera pero unas dimensiones más o menos buenas son dos metros de largo por un metro veinte centímetros de ancho. Las reglas son muy básicas cada vez tira un jugador con la chapa que desee de su equipo, puede intentar disparar si tiene cerca el balón o replegarse e intentar tapar el posible disparo de su adversario. Si el balón se colocase encima de una chapa, esto equivaldría a una falta por manos, y si una chapa golpea a otra del equipo contrario sin haber tocado previamente el balón y esta sale despedida un buen trozo será falta.

**OBSERVACIONES:** Se pueden organizar campeonatos y ligas para darle mayor emoción.

### **5.6. FÚTBOL CON BOTONES:**

**MATERIAL:** Doce botones más o menos grandes por jugador y otros más pequeños de balón.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Parecido al fútbol con chapas pero esta vez con botones. Para tirar se puede bien usar otro botón y hacer presión sobre él hasta que salga disparado o disparar como con las chapas.

**OBSERVACIONES:** Al igual que antes se pueden hacer campeonatos o ligas.

### **5.7. EL MENSAJE:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se sientan todos los jugadores formando un círculo y cogidos de la mano, salvo uno que estará de pie. Una persona de los sentados dirá que quiere pasar un mensaje a otra de las que estén sentadas. Lo podrá hacer por vía terrestre (con las manos a una altura normal apoyadas sobre las rodillas), por vía marítima (con las manos tocando el suelo) o por vía aérea (con las manos en alto). la forma de transmitirse el mensaje es mediante un apretón de mano, si a ti te aprieta el compañero de tu izquierda la mano, deberás pasar el mensaje apretando la mano del jugador que tienes a tu derecha, pero si decides hacer un cambio de dirección, deberás apretar la mano del que te mando el mensaje dos veces. El que esta de pie tiene que pillar a alguien en el acto pasando un mensaje, y ese pasara a estar de pie en la siguiente ronda, si al que iba el mensaje le llega, volverá a pagar el que estaba de pie.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

## **DINÁMICAS:**

### **6.1. GUILLOTINA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan en círculo todos los participantes, de forma que se vean las caras. Se empieza por una persona, y se va diciendo persona por persona lo que piensa de la persona escogida, tanto lo bueno como lo malo. Cuando han hablado todos de una persona, esa persona puede hablar y explicar algo o pedir que le aclaren cosas que le hayan dicho. A continuación se haría lo mismo con la persona que se tenga al lado hasta que se hable de todos los participantes.

OBSERVACIONES: Interesa dejar claro que es una dinámica constructiva y si se dice algún fallo de alguna persona, que sea para que se de cuenta e intente mejorar, nunca para hundir a una persona.

### **6.2. SI FUERA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hacer un círculo con todos los participantes sentados. La dinámica consiste en realizar preguntas que siempre empiecen de la misma forma; "*Si fuera...*", para descubrir a una persona que previamente se habrá elegido entre todos salvo el que debe averiguar quien es. Se pueden hacer preguntas como: "*Si fuera un pez, ¿qué pez sería?*" y a quien pregunte debe buscar algo de esa persona que pueda relacionarlo con algún pez.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **6.3. MI VIDA EN TRES MINUTOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en círculo. En esta dinámica se trata de que cada uno resuma su vida en tres minutos y que en ese tiempo y solo en ese tiempo se la cuente a los demás. Se continua así hasta que todos han hablado tres minutos sobre su vida.

OBSERVACIONES: Es una buena dinámica para conocer aspectos de la vida de otras personas a que cosas da más importancia, que le gusta de su vida, etc... . Si no se va disponer de suficiente tiempo, se puede reducir a uno o dos minutos, con lo que habrá que conseguir que la gente sea más concisa.

### **6.4. SITUACIÓN LÍMITE:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se reúne a todos los participantes sentados en un círculo, y se proponen temas un poco comprometidos o se les plantean situaciones límites que les pudiesen ocurrir y se les pide su opinión de como reaccionarían ante esa situación.

OBSERVACIONES: Se pueden haber previsto antes las situaciones o que surjan espontáneamente.

### **6.5. ORDENARSE POR NÚMEROS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La dinámica consiste en que se tienen que ordenar en una fila todos los participantes por orden de fecha de nacimiento, pero no pueden hablar para nada entre ellos, solo vale hacer gestos.

OBSERVACIONES: Es una dinámica para ver lo que cuesta no poder expresarse con palabras y para ver que existen otras formas de comunicación.

## **6.6. EL GLOBO:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Unos seis o siete como mucho. Si son más hacer más grupitos.

**EDADES:** De 11 - 12 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se les plantea a los participantes que están en un globo aerostático todos ellos y que pierde altura, así que para que no mueran todos unos deberán sacrificarse y abandonar el globo. Además a cada uno se les dice que es un personaje, para que se metan en el papel y que aunque piensen que su personaje debería ser el primero en abandonar el globo, lo defiendan con todo su empeño. Los personajes podrían ser un medico, un terrorista, un policía, un comerciante, un ministro, etc... .

**OBSERVACIONES:** Ninguna.



## **GRANDES JUEGOS**

### **7.1. RASTREOS:**

**MATERIAL:** Algún tipo de pintura (ceras, pintura para la cara, pintura de dedos, tiza, etc...), folios, cartulinas, etc.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Un rastreo de forma general se podría decir que es un juego en que los participantes deben seguir un camino marcado previamente. Depende como se marque el camino, si se intercalan mensajes escondidos o pruebas, puede ser más interesante. A continuación se explican brevemente algunas posibilidades que hay para realizar un rastreo.

\* **RASTREO TÍPICO:** Sería aquel que para indicar el camino se usan flechas cada cierto espacio para indicar la dirección que deben seguir. También se pueden marcar con una equis los posibles malos caminos que preveamos puedan seguir. Para indicar que hay un mensaje escondido, se puede usar una flecha con un recuadro en el que aparezca un numero que será el numero de pasos al que se encuentra de ese punto y en esa dirección, si no se desea decir los pasos, se puede llenar el cuadrado con una gran equis que indicara solamente que esta en esa dirección. También podemos inventarnos pistas que signifiquen otras cosas, como por ejemplo si se va paralelo a un río, una señal que les indique cruzar el río, o que vayan a gatas hasta la siguiente pista, o que vuelvan al campamento, etc... .

\* **RASTREO CON PIEDRAS:** Aquí el camino se marcaría colocando piedras pintadas con colores vivos. Y para esconder algún mensaje podemos hacer una acumulación de piedras que indiquen claramente una dirección.

\* **RASTREO CON PALITOS DE COLORES:** Parecido al anterior, pero con palitos pintados, se puede hacer incluso varios caminos uno para cada grupo y así podrán estar todos a la vez buscando pistas sin tener que dejar un tiempo de espera entre la salida de un grupo y otro.

**OBSERVACIONES:** En definitiva se basan todos en lo mismo, establecer unas señales que han de seguir y cada cierto espacio se colocan unos mensajes que pueden estar para que los descifren en algún código, o bien que les mande hacer alguna prueba. También se pueden colocar a lo largo del itinerario unas cartulinas con letras, dibujos, frases, que se pueden aprovechar para que les de alguna información, o se valore su capacidad de observación. Se puede valorar para ver el ganador, tanto el tiempo empleado, como las pruebas realizadas.

### **7.2. OLIMPIADAS:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas elegidas.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se trata de escoger varios deportes o pruebas atléticas y pasarse una mañana o un día entero, realizando competiciones en esas pruebas. Los deportes, no tienen porque ser los típicos (fútbol, baloncesto, voley, balonmano, béisbol, atletismo, natación, waterpolo, etc...), sino que se pueden inventar nuevas reglas, complicarlos un poco más o hacerlo más fáciles, hacerlos más divertidos (a lo mejor realizándolos en el agua o aprovechando una excursión), etc... .

**OBSERVACIONES:** Otra cosa que puede mejorar bastante el juego es ambientarlas previamente como si se tratasen de unas verdaderas olimpiadas, con sus equipos participantes, su ceremonia de inauguración y el encendido del pebetero con una antorcha traída a relevos, la entrega de medallas para cada deporte (se puede incluso dar otras medallas o diplomás al más competitivo, al que mejor espíritu de superación, al que más se emociona, etc...) y la ceremonia de clausura o fiestecilla de celebración de que todo a salido bien.

### **7.3. GIMKAMÁS:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas escogidas.

**PARTICIPANTES:** Sin límites.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Básicamente consistiría en hacer que los equipos participantes vayan superando pruebas más o menos de habilidad, reflejos, físicas, etc..., en definitiva un juego en el que no se estén quietos para nada. Se puede meter pruebas que no haya ningún ganador, que solo sirvan para divertirse (rapell, tirolina, puente mono, etc...). Para que sigan un orden a la hora de ir pasando por las pruebas, se les puede dar una cartulina en el que les venga indicado donde deben tras superar una prueba, o colocar un tablón central en el que indique todo eso y la localización de las pruebas.

**OBSERVACIONES:** Para ideas sobre pruebas para gimkama ver el apartado 4 Jueguillos y pruebas varias.

#### **7.4. JUEGO DE CIUDAD:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas, si se puede, mapas de la ciudad.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Es un juego encaminado a conocer mejor una ciudad, un barrio o un pueblo. Básicamente se trata de hacer que los participantes recorran un área de la ciudad y que superen una serie de pruebas o averigüen algunas cosas relacionadas con la ciudad. Hay infinidad de posibilidades para desarrollar este tipo de juego algunas podrían ser; marcar unos puntos en un mapa donde habrá unos controles y se les hará una prueba o se puede esconder mensajes en lugares significativos con la prueba escrita y que además les mande al siguiente lugar mediante una adivinanza. Conviene mezclar alguna prueba movidita que por ejemplo podría tener lugar en un parque o playa.

**OBSERVACIONES:** Si los participantes son muy pequeños, es aconsejable que sean acompañados por otros más mayores que se encarguen un poco de controlarlos y que no se pierda nadie.

#### **7.5. JUEGOS DE PRUEBAS:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas elegidas.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** En este tipo de juegos, lo que se pretende es que los jugadores vayan pasando pruebas diversas ya sean de habilidad, de inteligencia, de astucia, de suerte, etc... . Lo que conviene tener claro es como se hará la transición de una prueba a otra, esto variara en función de la gente disponible para estar controlando en las diferentes pruebas. Las posibilidades son las siguientes: que haya una persona controlando en cada prueba y que los equipos vayan eligiendo el orden que ellos quieran (esto es aconsejable si hay más gente controlando las pruebas que equipos participantes, así son ellos quienes eligen el orden), o darles una hoja con el orden de pruebas que deben seguir (así nos aseguramos un poco más que todos pasaran por todas las pruebas), o que en cada prueba el que esta controlando sepa a que prueba deben dirigirse cuando acaben la suya (es otra forma sencilla de organizarlo y que en principio asegura que no se amontonara la gente en una prueba), o que todos los equipos vayan a la vez a hacer la prueba (si son pocos los que controlan las pruebas o se desea que mientras unos la realizan el resto de gente anime y sepa como van los otros equipos).

**OBSERVACIONES:** Estos juegos conviene ambientarlos con algún tema, se puede hacer que los participantes se disfracen, se pongan ellos el nombre a su equipo, etc.

A continuación os ponemos un ejemplo de juego de pruebecitas que realizamos ambientándolo en un concurso televisivo llamado "Que Apostamos":

\* **OBJETIVOS:** Potenciar la imaginación, fomentar la capacidad de superación, cooperación en grupo, divertirnos.

\* **MATERIAL:** Papel de embalar para realizar un tablero, rotulador grueso para marcar y en función de las pruebas se ira añadiendo material.

\* **DESARROLLO:** Cada grupo elige tres pruebas que serán estudiadas por el Comité Organizador para elegir una. Se darán 1.000 monedas chulas. Según la dificultad de la prueba, el Comité Organizador dará un valor de 0 (fácil) o 500 (difícil), por ejemplo, si una prueba es muy difícil se le dará 450 si la superan y se le quitara 50 si pierden. en el tablero se exponen las pruebas que realizara cada equipo y sus apuestas (sobre las pruebas que realizaran los otros grupo, las apuestas serán que si lo consiguen o que no lo consiguen, el máximo de monedas chulas que se puede apostar es de 200 monedas chulas). Según el tiempo disponible, se pueden rotar las pruebas entre los equipos tras realizar cada equipo su prueba propuesta aumentando el grado de dificultad, recortando el tiempo que tengan para superarla, etc... . Ganara el equipo que más monedas chulas acumule al final del juego.

## 7.6. JUEGOS DE MESA ADAPTADOS:

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas y de como se realice el tablero.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Una solución muy buena para realizar grandes juegos, es recurrir a algún juego de mesa de los de siempre y adaptarlos a muchos jugadores. Lo más fácil es tener un tablero en pequeño donde cada equipo sea una ficha y juegue al juego como indiquen sus reglas y si hay que usar los dados, en su lugar se sustituya por realizar alguna prueba que le de la puntuación para mover, dentro de estos juegos podríamos meter el *Parchis*, *La escalera*, etc... , así tenemos como dos juegos paralelos y parte del equipo puede estar más motivado por una parte del juego y la otra por la otra parte. Tendríamos también otros juegos como el *Juego de la oca* que según en la casilla que cayesen deberían realizar una prueba u otra y para tirar podríamos recurrir a un dado más grande hecho con alguna caja. También tenemos el *Monopoly*, al que se puede jugar siguiendo el juego normal y metiendo pruebas en las casillas especiales o bien marcar un gran tablero del estilo y cambiarle el nombre a todas las calles adaptándolas a cualquier otro tema que queramos para ambientarlo, por ejemplo, los pitufos, el cine, etc... . No podemos olvidar el *Trivial*, que gracias a que hay seis posibles temás, podemos cambiar las preguntas y hacerlas de nuevo nosotros sobre temás que nos interesen o dedicar un bloque a pruebecitas cortas para que haya movimiento. Otro juego adaptable sería el *Cluedo*, donde para poder hacer alguna pregunta sobre quien es el asesino, se habría que pasar una prueba. Quien no ha jugado a *Hundir la flota*, aquí para realizar una tirada se ha de pasar alguna pruebecita corta. Y como no, tenemos el *Ajedrez* o *Las damás*, que se puede variar un poco y además de hacerlo en un tablero gigante (hay incluso parque infantiles con zonas predispuestas para este tipo de juegos), para que una pieza pueda comerse a otra se tengan que enfrentar en alguna prueba de lucha o habilidad.

**OBSERVACIONES:** En general, se trata de coger un juego ya inventado y ver las cosas buenas que podemos sacar y meterles cosas de nuestra invención para que acabe saliendo un juego movidito y entretenido. Además si escogemos un juego conocido, nos será mucho más fácil meterle más cosas nuevas, pues la base ya se la sabrá todo el mundo.

## 7.7. JUEGOS DE ROL:

**MATERIAL:** Dependerá de como se plantee el juego.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Un juego de rol es básicamente un juego donde cada persona adopta el papel de un personaje y ante situaciones planteadas por un director del juego, expone sus soluciones o como actuaría si el fuese el personaje al que esta representando y el director del juego le informara de que resultado tienen sus acciones (el director del juego, es el que manda, todo lo que el diga que pasa ha de hacerse caso y acatar sus decisiones como si de un arbitro en un partido de fútbol se tratase), luego es un juego para el cual solo hace falta imaginación y meterse dentro del papel que representemos. También se pueden dar incluso unas características numérica al personaje, y en caso de alguna situación comprometida recurrir a lanzar algunos dados. Se puede jugar incluso en una habitación sentados todos alrededor de una mesa y jugar con la imaginación y hablando entre todos (para coger ejemplos hay multitud de juegos de rol ya inventados y que se pueden comprar en librerías y tiendas especializadas. Pero lo que nosotros proponemos es una mezcla de juego de rol basado en la imaginación, guiando a cada grupito un director de juego (o dos sería mucho mejor pues pueden representar diálogos de personajes que queramos que aparezcan y le dará una dosis más de ambientación) y además para hacerlo más movidito se puede intercalar pruebecitas reales, que más o menos se asemejen a lo que se va contando en la historia y que haga que los chavales se metan más en los papeles. Son unos juegos que te dan la posibilidad de ambientarlos en cualquier época e incluso inventarte tu propio mundo, también se puede recurrir a disfrazarse para conseguir más ambientación. Lo primero que habría que hacer es inventarse una historia y desarrollar más o menos todas las posibles situaciones que pensásemos que podrían pasar, después ver donde podemos meter alguna prueba que haga la cosa más movida y se parezca a la historia que se esta viviendo, así si se hacen varios grupos y cada uno va con un director de juego distinto, lógicamente cada grupo vivirá una situación diferente, pero en el fondo se parecerán en bastantes cosas, también se podría hacer el juego en varias fases y que hubiese un director de juego específico para cada fase, así todos pasarían por un juego mucho más parecido. Una gran cualidad que tienen este juego, es que se puede improvisar todo lo que queramos por parte del director de juego, el cual tiene la capacidad de ir variando todo según como vea que reaccionan los participantes. así pues el éxito de estos juegos esta básicamente en que el director de juego consiga meter en la historia que va contando a todo el grupo que lleve y les haga sentirse como si la historia que les va contando fuese real.

**OBSERVACIONES:** A continuación te ponemos como ejemplo un par de guiones de juegos de rol que hemos hecho con chavales de 8 a 12 años y tuvieron gran éxito.

EJEMPLOS:

## GRAN JUEGO PESADILLA

\* **OBJETIVOS:** Aprender la forma de actuar de cada cargo de la seisen, patrulla... . Mostrar que mediante el trabajo en grupo todo el mundo sale beneficiado. Potenciar la imaginación del lobato, tropero ... .

\* **PARTICIPANTES:** Lo ideal son 6, uno para cada cargo, si son más hacer varios grupos de ese numero, si son menos de 6 suprimir al subseisenero o que un lobato coja más de un cargo y si son más de 6 que el cargo de cronista se lo turnen entre dos o más.

\* **CARACTERÍSTICAS DE CADA PERSONAJE:** Seisenero: portavoz, el único que hable con el director de juego. Subseisenero: sustituye al seisenero cuando este desaparece intermitentemente. Encargado de material: pensar lo que es necesario y hablar con el tesorero. Cronista: escribir la historia que van viviendo ese grupo. Fotógrafo: hace la foto del fantasma. Tesorero: lleva el dinero y es el encargado de comprar.

\* **HISTORIA DEL JUEGO:** Un día esta la manada (o el grupo de chavales que este jugando) en un autobús, cuando de pronto entramos en un túnel y aparece cada grupo en un sitio diferente.

- El grupo esta en el bosque (DESCRIBIRLO MUY TÉTRICO).

- Después de andar un rato (INVENTAR SITUACIONES QUE SE PUEDAN DAR COMO QUE APARECE UN ANIMAL, Murciélago, O ALGO EXTRAÑO QUE NO SIRVA PARA NADA).

- Aparece un anciano que no puede hablar, solo hablara cuando le traigan agua (GESTICULANDO SIN PODER HABLAR NOSOTROS SE LO HACEMOS VER) cuando habla les quiere ayudar y les dice que podrán volver a su mundo demostrando al mundo real que el mundo de pesadilla existe y de pronto desaparece.

- Siguen andando y llegan a una posada en la que hay 4 personajes: Posadero: ofrece comida y como conseguir dinero (máximo de 35 monedas de oro (MO), ayudando en cocina). Si compran mucha comida les avisara que no toquen al Franki. Enano borracho: agobia, les promete contarles una historia que les ayudara si le invitan a una cerveza (la historia no los servirá de nada). Frankenstein: no les dirigirá la palabra, ni siquiera les hará caso si no le dan 5 monedas de oro, si se las dan hablará con ellos pero no sabrá nada, sólo les indicará que hay una tienda al este. Si le tocan antes de que le hagan caso se enfadara muchísimo y les pegara una paliza (QUE LES OBLIGARA A IR COJEANDO TODO EL CAMINO). Centauro: les cuenta la historia del fantasma en la casa de Hans, que esta al Norte.

- Noche, pueden dormir en la posada o fuera. En la posada no les pasa nada pero les cuesta 5 MO. Fuera, deberán construir un vivak y se constiparán porque empieza a llover muy fuerte, (DEBERÁN ESTORNUDAR CADA 3 min. APROXIMADAMENTE) el posadero se apiadará de ellos y los hará entrar.

- PASE LO QUE PASE JUGAREMOS A LAS TINIEBLAS TODOS JUNTOS. NOSOTROS PAGAREMOS , SI LES PILLAMOS A ALGÚN TESORERO LES QUITAMOS EL DINERO.

- Después de desayunar (5 MO) seguirán por el bosque, deberán decir hacia donde van N, E, S o O.

- Si van hacia el S o O se encontraran, después de perder tiempo andando, con alguien que les dirá que van por mal camino.

- Si van hacia el E se encontraran la tienda.

- Si van hacia el N se encontraran la casa de Hans.

- Tienda: el encargado será un hombre lobo muy amable que les intentara vender todo lo posible y más:

Cuerdas	2 MO	Armás blancas	3 MO	Maderas	1 MO
Martillos	1 MO	Estacas	2 MO	Clavos	1 MO
Hacha	4 MO	Cámara fotos	5 MO	Película fotos	1 MO
Pelota	1 MO	Película calidad	2 MO	Mochila	2 MO
Cantimplora	1 MO	Piedra mágica	4 MO	Carretilla	3 MO
Plantas medicinales	2 MO	Accesorios fotográficos (trípode)	2 MO		

- Si no compran la mochila o la carretilla les daremos piedras para que les cueste llevarlas simulando que son los objetos.

- La piedra mágica no sirve para nada y se les dará una piedra un poco grande para que la lleven, no podrán guardarla en la mochila ni en la carretilla.

- Las plantas medicinales lesa curará de la cojera del Franki.

- Por el camino se encuentran con un Troll que les quiere robar (SE HARÁ UN COMBATE DE SUMO) si tienen armás blancas el Troll luchara con las manos a la espalda (EL HACHA NO SIRVE COMO ARMA BLANCA). Si pierden el Troll les quitara casi todo el dinero (LES DEJAMOS ALGO PARA LA SALA DE JUEGOS) también se les puede quitar algún objeto inútil. Si ganan y registran al Troll le podrán quitar 10 MO y un mapa de la casa de Hans.

- Llegan a la casa que está encima de un peñasco al que podrán subir con las cuerdas (HACER QUE SUBAN ALGO) si no tienen cuerdas pueden subir en ascensor que les costara a todos 5 MO.

- En la casa aparece Hans al que tienen que convencer para entrar (DEBERÁN HACER UNA ESCENIFICACIÓN MUDA DE LO QUE LES HA PASADO CON LA AYUDA DEL CRONISTA).

- Casa de Hans:

-- **BIBLIOTECA:** 1 libro les llama la atención si dicen que BUSCAN o se pasan 2 o 3 minutos ahí. En el libro encuentran la historia del fantasma y como entrar al desván, que es moviendo una percha (RAMA DE UN ÁRBOL) en una habitación (NO PONE CUAL, SERÁ LA ULTIMA QUE ENTREN).

- DORMITORIO 1: 1 persona dormida a la que tendrán que despertar para que no les cuente nada y encima se enfada.
- SALA DE JUEGOS: Donde podrán apostar a distintos juegos que habrá que pensar.
- BODEGUILLA: Gnomo borracho, que si le hacen caso y cantan una canción con él les ayudara con ideas al hacer la trampa y les advertirá sobre la película de calidad (que pueden comprar a Hans al doble de precio que en la tienda).
- DORMITORIOS: Cosas para robar pero si lo hacen aparecerá Hans y les pegara una paliza que los dejara lisiados y solo podrán utilizar una mano.
- DESVÁN: Fantasma.
- Cuando consigan hacer la foto (DIBUJO DEL FOTÓGRAFO) al fantasma al salir de la casa y al cabo de andar un rato (SEGÚN EL TIEMPO) se les aparecerá el anciano que les hará traer a 10 personas que al enseñarles el dibujo digan que eso es un fantasma demostrando al mundo real que el mundo de pesadilla existe.

## **GRAN JUEGO EL SECRETO DE LAS PIRÁMIDES**

**PARTE PRIMERA** (No es un juego de rol todavía, pero es para que el juego sea más variado, esta parte esta pensada para que tenga lugar en una mañana entera y el juego de rol por la tarde).

\* **AMBIENTACIÓN:** Es principios de siglo, son arqueólogos especialistas en Egipto. Están buscando financiación para realizar un viaje a Egipto para buscar la tumba de Tutankamon.

\* **PRUEBAS:**

- Primero intentaran conseguir dinero de la forma más rápida, asaltando un banco (*juego de polis y cacos o la frontera*).
- Después van a un concurso radiofónico (*juego tipo preguntas sobre Egipto*).
- En ese programa también hay unas pruebas moviditas (*momio / momias, modelar conjuntamente una esfinge*).
- También intentan conseguir dinero participando en competiciones deportivas (*béisbol chut, peleas de gallo con globo*).
- Además intentan que algunas empresas les patrocinen (*entrevista de trabajo*).

### **PARTE SEGUNDA**

\* **AMBIENTACIÓN:** Una vez conseguido el dinero, viajan a Egipto y comienza su aventura por buscar el tesoro. Es un juego tipo Rol.

\* **FASE I (EL POBLADO EGIPCIO):**

Es el típico poblado casi al borde del desierto donde deberán comprar provisiones y todo el material que consideren necesario para su viaje por el desierto, además deberán conseguir el mapa donde esta la localización exacta de la tumba.

\* **LUGARES:**

- **Casas de adobe;** hay gente hospitalaria que les informa de lo que hay en el pueblo, además, gente antipática que les miente y les da pistas falsas.
- **Tiendas;** de comida (pueden comprar comida y bebida) y bazar (pueden comprar casi cualquier cosa, hay por ejemplo de objetos raros: *bastón de osiris, alfombra mágica, amuleto del dios horus en forma de halcón, udjat de plata, etc*).
- **Biblioteca;** hay información sobre Egipto, hacer algún juego tipo números como en la película "Indiana Jones y la Ultima cruzada" y así en esos pasadizos tenebrosos que encuentre un mapa de Egipto con la localización de la tumba de tukankamon, para poder obtener la información sobre lo que hay en la biblioteca, lo tendrán que haber encontrado en el café.
- **Café;** es un café además hostel o pensión para pasar la noche. Hay varios tipos misteriosos, que les cuentan cosas sin interés así hasta el cuarto que pregunten que les contara lo de la biblioteca y el jueguecillo de los números.
- También cuando duermen, habrá una pruebecilla común, que será que tienen una pesadilla y no se encuentran los distintos miembros de cada expedición, el juego será tipo pio-pio.
- **Herbolario;** pueden comprar diversas hierbas con algunas propiedades.

**\* FASE II (EL TRAVESÍA POR EL DESIERTO):**

Ayudándose del mapa que habrán conseguido, podrán elegir el camino que les lleve hasta la tumba.

**\* ZONAS:**

- **Desierto**; todos al menos al comienzo deberán andar un rato por el desierto. en el se pueden encontrar:

-- Animales (cobras, escorpiones...)

-- Ataques de nómadas, les roban, les mutilan, les quitan el agua, en este caso deberán quedarse inmóviles durante el día y viajar por las noches...).

-- Tormenta de arena

-- Se les puede hacer de noche, bajan las temperaturas (si no llevasen abrigo, mojarles con agua).

- **Oasis**; típico oasis con su lago y sus palmeras en medio del desierto, en el les podrán pasar las siguientes situaciones:

-- No pueden entrar con armás (si no se las dejan antes se las quitan).

-- Sirve para repostar agua y alimentos, pero del reflejo del sol el agua, se quedaran ciegos (pues no existen gafas de sol), y para conseguir comida y bebida se hará unos juegos de Kim con comidas para conseguir comida y con líquidos para conseguir agua.

- **Montañas**; son las típicas montañas rocosas erosionadas por el viento y la acción de la arena, les pueden pasar las siguientes cosas:

-- Que caigan en arenas movedizas (que tengan que enterrar a alguno, con cualquier cosa, hojas, ropa, etc...).

-- Que les ataquen unas moscas tse - tse (les produce sueño y tendrán que ir como atontados durante cierto tiempo).

-- Bichos (mosquitos, etc..., pruebecita de explotar globos con la boca y los ojos cerrados).

- **Niló**; si deciden realizar su viaje por el río, podrán pasar las siguientes cosas:

-- Primeramente se deberán fabricar su barca.

-- Que se encuentren con aldeanos a mitad de camino, y según como se comporten con ellos, así responden.

-- Cocodrilos, zona de para el río algo difícil sobre troncos, piedras, si se caen, les comen un brazo.

**\* FASE III (LA PIRÁMIDE):**

A la entrada se encontraran un jeroglífico que diga más o menos donde esta la tumba y advierta de que le molesta al faraón.

\* **LABERINTO**: Hacer un dibujo de un laberinto, que se les ira describiendo según avancen, y en el marcar las siguientes trampas:

-- La bola que rueda (con los donuts dejárselos caer por un pasillo de pita entre los arboles)

-- Habitación que se encogen las paredes ( gatera que se va reduciendo ).

-- Se les apagan los farolillos por una ráfaga de viento (fabricarse una antorcha), si no compraron farolillos que lo primero que hagan sea fabricarse la antorcha.

-- Habitación que se inunda (vaciar un barreño a vasitos en x minutos).

\* **CÁMARA FUNERARIA**: Tras sortear las trampas que encuentren una cámara funeraria donde se encuentran las siguientes cosas. Según lo que elijan coger, les puede pasar algo o si lo que cogen es por interés científico no les pasara nada).

-- Figuritas de esclavos (juego de los insectos palos).

-- Sarcófago de oro (heridas múltiples según con que lo toquen, vendarlos con precinto mismo).

-- Momia (juego de la momia susto).

-- Baúl del tesoro ( tiene una maldición, todo lo que toque se convierte en mierda).

-- Piezas de cerámica.

-- Balsa funeraria.

-- Máscara de oro (untarles de crema).

-- Trono de oro (precintar a uno a una silla).

-- Muebles.

-- Comida y bebida.

-- Papiros con escritos.

Si se queda corto el juego, que al rato de estar en la cámara funeraria, que se caiga la pirámide y tengan que salir corriendo, también el viaje de vuelta por el desierto.

## EL GRAN FICHERO DE LOS JUEGOS –

### INDICES. -

#### JUEGOS DE INTERIOR

- 1- El dictado infernal.
- 2.- El despertador.
3. - La sorpresa olorosa.
4. - El perro rastreador.
5. - Los restauradores.
6. - El periodista.
7. - El carterista.
8. - El rey del silencio.
9. - Los perfectos contables.
10. - El mendigo.
11. - Los aduaneros.
12. - La madeja embrolada.
13. - El vendaval.
14. - Los objetos ordenados.
15. - La silueta del fantasma.
16. - El teléfono.
17. - El minuto.
18. - El hurón.
19. - Kim de escucha.
20. - Los ruidos del silencio.
21. - Las mamás y sus bebés.
22. - Los ladrones del museo.
23. - Me he ido a Africa.
24. - Las espaldas marcadas.
25. - Adivina la descripción.
26. - El director de orquesta.
27. - La princesa y el dragón.
28. - La boda del siglo.
29. - De dos, de a tres, . . .
30. - El salto del avión.
31. - Medor y Pompoón.
32. - El camarero.
33. - Canario, canguro, cangrejo.
34. - Los rastreadores.
35. - Los peces colgantes.
36. - Atomizado.
37. - Patatrás.
38. - La pelota de ping-pong.
39. - El juego de la observación.
40. - El pañuelo envenenado.
41. - Las parejas chillonas.
42. - La llave.
43. - La corriente eléctrica.
44. - El investigador ciego.
45. - Los cuatro vasos.
46. - El mundo al revés.
47. - Los diplomáticos.
48. - El prisionero de la torre.

49. - La cabra del Señor Jiménez.
50. - Cada cosa en su sitio.
51. - Las cerillas embrujadas.
52. - El cangrejo.
53. - Los pies transportadores.
54. - La carrera del despertador.
55. - Kim.
56. - Gusanos en la manzana.
57. - La zona oscura.
58. - El submarino.
59. - Pandemonium.
60. - Juego de kim (variantes).
61. - El muro.
62. - Los conspiradores.
63. - ¿Me lo puede repetir?.
64. - El vendedor.
65. - El amnésico.
66. - La huella del asesino.
67. - Magia negra.
68. - Los nudos ciegos.

#### JUEGOS DE EXTERIOR

1. - Los mancos.
2. - Las serpientes.
3. - Los prisioneros.
4. - La pelota burlona.
5. - La lucha por la pelota.
6. - El ataque a la fortaleza.
7. - La pelota caliente.
8. - La bolera humana.
9. - La cuchara.
10. - Tin a caballo.
11. - La oruga.
12. - El campo nazi.
13. - La cuenta atrás.
14. - Los piratas contra las carabelas.
15. - El mensaje secreto.
16. - La guerra de las pañoletas.
17. - El lobo en el redil.
18. - Los trenes ciegos.
19. - El lobo y el cordero.
20. - El torneo medieval.
21. - Los caballeros de la rosa.
22. - Los caballeros del pañuelo.
23. - La caza de la paloma.
24. - La araña y las moscas.
25. - Blanco y negro.
26. - Los tontos.
27. - El cascabel ciego.
28. - Las estatuas de sal.
29. - La cabra de los cuernos de oro.
30. - Pelota-túnel.
31. - La carrera ciega del cable.

32. - La red-barrera electrificada.
33. - Acorralado.
34. - La pelota capitana.
35. - El avión sin piloto.
36. - La cacería de conejos.
37. - Los platillos flotantes.
38. - El banderín.
39. - Kaa, la serpiente pitón.
40. - Los cangrejos locos.
41. - El pulpo.
42. - Los contrabandistas.
43. - La bomba de relojería.
44. - Aviso de policía.
45. - Prueba "hebert" o múltiple.
46. - El cocodrilo.
47. - La carrera de tanques
48. - La carrera de los nudos.
49. - Las sardinas en lata.

#### JUEGOS EN EL TREN O EL AUTOBUS

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

#### GRANDES JUEGOS

1. - El árbol mágico.
2. - La destrucción del teléfono.
3. - La patrulla fugitiva.
4. - La marcha vigilada.
5. - El secreto de los Incas.
6. - El bombardeo.
7. - El zorro.
8. - El asalto a los tanques.
9. - El paso de la línea Maginot.
10. - Las minas del Rey Salomón.
11. - El ataque a la vía férrea.
12. - Los tesoros abandonados.
13. - La búsqueda de "Malapinta".
14. - Kim espía.
15. - Los infiltrados.
16. - Los saboteadores.



NOMBRE DEL JUEGO: <u>El dictado infernal</u>	Nº: 1
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO: <p>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 esfuercen por escribir lo mejor posible. El director del juego repite cada frase tres veces.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>La clasificación es inversamente proporcional a los puntos obtenidos.</p>	
OBSERVACIONES: Es un juego muy interesante para desarrollar la capacidad de concentración del jugador.	
MATERIAL: Por cada jugador, un lápiz, un sacapuntas, una hoja, una venda para los ojos y una goma de borrar.	
NOMBRE DEL JUEGO: <u>El despertador</u>	Nº: 2
Nº DE PARTICIPANTES: De 8 a 10 jugadores.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO: <p>Se designa a un jugador para que avance provisto de tiza, y con los ojos vendados.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
OBSERVACIONES:	
Juego para desarrollar, principalmente, el sentido del oído.	
MATERIAL:	
Un reloj, una venda para los ojos y una tiza.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La sorpresa olorosa</u>	Nº: 3
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 5 y 20 jugadores.	

<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Vence el jugador que menos tiempo utilice para encontrar el objeto oloroso, fijándose además un tiempo máximo eliminatorio.</p>
<b>OBSERVACIONES:</b>  <p>Es un buen juego para el desarrollo del sentido del olfato.</p>
<b>MATERIAL:</b>  <p>Un objeto oloroso y una venda para los ojos.</p>

<b>NOMBRE DEL JUEGO: <u>El perro rastreador</u></b>	<b>Nº: 4</b>
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Un jugador cada vez.	
<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>Se traza una pista con un objeto de olor fuerte por el suelo y cada jugador debe hallar la pista por medio del olfato.</p> <p>La clasificación se obtiene por la rapidez con que se sigue el itinerario completo.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b>  <p>Conviene hacer de nuevo la pista al paso de cada jugador, ya que el olor desaparece rápidamente.</p> <p>Es un buen juego para desarrollar el sentido del olfato.</p>	
<b>MATERIAL:</b>  <p>Un objeto de olor fuerte, como pueden ser la cebolla, un limón, un jabón, . . .</p>	

<b>NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los restauradores</u></b>	<b>Nº: 5</b>
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> De 2 a 30 jugadores a partir de 8 años	
<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>	

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>El director del juego prepara un montón de postales (cortadas en 5 o 6 trozos) y mezcladas sobre una o varias mesas.</p> <p>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.</p> <p><b>VARIANTE:</b> Se puede jugar por equipos, que han de pegar una o varias postales, o, por ejemplo, un póster.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego divertido y positivo, que requiere grandes dote de observación, y mucha habilidad. Puede durar de 5 a 10 minutos.</p>
<p><b>MATERIAL:</b></p> <p>Postales cortadas en 5 o 6 trozos cada una, cola y papel (o papel adhesivo)</p>

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El periodista</u>	Nº: 6
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Ilimitado, a partir de 12 años.	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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:</p> <p>-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).</p> <p>El periodista deberá ser capaz de reproducir las tres conversaciones sin graves confusiones.</p> <p>Las entrevistas deberán estar preparadas previamente de suerte que sean coherentes y contengan ciertos detalles (lugares, cantidades, acontecimientos, . . . )</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego de agilidad mental muy divertido.</p>	
<b>MATERIAL:</b>	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El carterista</u>	Nº: 7
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Un jugador en cada jugada, desde 12 años.	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Este juego resulta muy divertido; no tiene ningún siniestro propósito de desarrollar el afán de robo en nuestros muchachos, sino que es un excelente ejercicio de destreza y habilidad manual, tal y como fue descrito en las novelas populares del siglo pasado.

Se cuelga un viejo abrigo de una percha colgada en el centro de la habitación y, en el cuello, mangas y otras partes del abrigo se cuelgan cintas terminadas en cascabeles y campanillas. En los bolsillos se ponen diversos objetos: Pipa, silbato, pitillera, . . .

Los jugadores, con los ojos tapados, deben acercarse por turno al abrigo y buscar el objeto que les ha indicado el director del juego, y ello, sin hacer sonar un sólo cascabel (cada vez que suene es una falta penalizante)

Se cuenta 1 punto por cada minuto que se tarda en hacer la prueba, y 2 puntos por cada falta. La clasificación quedará inversamente proporcional al número de puntos.

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

**OBSERVACIONES:**

Es un juego de habilidad, pero también de relajación.

**MATERIAL: DIBUJO**

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** El rey del silencio

Nº: 8

**Nº DE PARTICIPANTES:** De 10 y 15 jugadores a partir de 8 años

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Se designa a un jugador para que haga de rey. Este elige a sus ministros entre la concurrencia y, para ello, no tiene que hablar ni abandonar su sitio, sino que simplemente con un ademán noble elige al individuo de su agrado. Este último, tiene que levantarse sin ruido, y, siempre sin ruido, acercarse al rey y sentarse en el suelo en lugar designado por el monarca.

En ningún momento se tiene que oír un crujido siquiera de los huesos o de la ropa, y, si esto se produce, con una mirada y un gesto enojado, el rey envía de nuevo a su sitio al culpable.

El rey puede elegir a 5 o 6 ministros.

**DIBUJO**

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

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los perfectos contables</u>	Nº: 9
Nº DE PARTICIPANTES: Más de 8 jugadores, a partir de 10 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO: <p>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.</p> <p>Coloca a los contables codo contra codo con las manos a la espalda. Si los contables son muy numerosos se pueden formar equipos.</p> <p>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.</p> <p>Al final, el que acierte la cantidad, o el que indique la cifra más cercana, será el vencedor.</p> <p>NOTA: Al principio hay que pasar una sola moneda de cada clase, hasta que los jugadores vayan desarrollando el sentido del tacto.</p>	
OBSERVACIONES:	
Juego de observación y de desarrollo del sentido del tacto. Muy divertido para jugar relajados.	
MATERIAL:	
Monedas de uso corriente.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El mendigo</u>	Nº: 10
Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador cada vez, a partir de 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

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

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

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

**OBSERVACIONES:**

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

Dibujo

**MATERIAL:**

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los aduaneros

Nº: 11

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 12 y 30 aprox. , a partir de 8 años

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores están alineados y sentados los unos junto a los otros. Ante ellos pasan algunos compañeros suyos como si de un concurso de belleza se tratase. Los que están sentados han sido avisados de que uno de sus compañeros lleva disimulado un objeto que hay que descubrir. Se indica la naturaleza del objeto. Ninguno de los jugadores puede levantarse ni hablar.

Después del desfile, cada jugador va a decir al oído del director del juego lo que haya observado. Los vencedores quedan eliminados, y se prosigue el juego con el resto para determinar al "cegato mayor del grupo".

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

**NOTA:** Un ejemplo del juego sería: "El objeto es metálico" (utilizaríamos un reloj, un anillo, . . . ); pero, cuidado de que no haya más elementos parecidos infiltrados en el juego para no dar lugar a la confusión.

La pista puede ser la referencia de una forma geométrica, un color, . . .

**OBSERVACIONES:**

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

MATERIAL:

NOMBRE DEL JUEGO: La madeja embrollada

Nº: 12

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 8 años de edad

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se entrega a cada jugador una hojilla con un dibujo como éste. Dada una señal, el jugador observa el cartón u hojilla y siguiendo el trazado sólo con los ojos, prescindiendo del lápiz o los dedos, determina con la mayor rapidez el punto de llegada de una de las líneas, que el director del juego le haya señalado.

La clasificación del jugador tiene en cuenta la rapidez y la exactitud de la respuesta.

Otra forma de jugar es utilizando el lápiz, y rellenando por completo la hoja. Cada fallo implicará un punto negativo, y se tendrá en cuenta, en caso de empate, el tiempo utilizado para realizar la prueba.

OBSERVACIONES:

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

Dibujo

MATERIAL:

Hojas y bolígrafos.

NOMBRE DEL JUEGO: El vendaval

Nº: 13

Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador cada vez. A partir de 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

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

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

OBSERVACIONES:

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

MATERIAL:
Una mesa y varios objetos.      Dibujo

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los objetos ordenados</u>	Nº: 14
Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador cada vez a partir de 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO: <p>Excelente juego de discernimiento visual, fácil de ejecutar.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Puntuación: Por cada objeto colocado en su sitio incorrecto, se apuntará al jugador tantos puntos de penalización como casillas de distancia haya de su sitio real al lugar en que ha sido colocado.</p>	
OBSERVACIONES:	
<p>Juego para desarrollar la capacidad de observación y retentiva visual.</p> <p style="text-align: center;">Dibujo</p>	
MATERIAL:	
10 ( o más) objetos, y otros tantos trocitos de papel numerados del 1 al 10 (o hasta cubrir el número de objetos utilizados en el juego).	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La silueta del fantasma</u>	Nº: 15
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 50, a partir de 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO: <p>Los jugadores se sientan delante de una pantalla y tras de ésta se coloca una vela o linterna.</p> <p>Todos los jugadores se tapan los ojos con las manos (se exige limpieza en el juego) y el director del juego coge a uno de los jugadores y lo coloca detrás de la pantalla.</p> <p>El primero que adivine de quien se trata es el vencedor.</p> <p>NOTA: No hay problema de que alguno descubra quien falta porque estarán a oscuras.</p> <p>VARIANTE: Representaciones de oficios, mímicas con las manos, sombras chinescas, siluetas de objetos, . . .</p>	
OBSERVACIONES: Juego de observación, y con marcados elementos de desarrollo de la expresión corporal.	
MATERIAL: Sábana y foco de luz (vela o linterna)	



NOMBRE DEL JUEGO: <u>El teléfono</u>	Nº: 16
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 40 jugadores desde 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores se hayan sentados en círculo.</p> <p>El director del juego susurra muy rápidamente una frase cualquiera al oído de su vecino de la izquierda. Este repite a su vez a su vecino de la izquierda la frase que cree haber captado y, así sucesivamente hasta el último jugador.</p> <p>El último jugador, dirá en voz alta la frase que cree haber oído, y que se presupone debería ser la que el director del juego dijo. La sorpresa puede ser mayúscula, cuando se oye el resultado.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de vocabulario-memoria, de relajación, muy aconsejable para niños de edades comprendidas entre los 8 y 11 años.	
MATERIAL:	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El minuto</u>	Nº: 17
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 30 jugadores, desde 10 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>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.</p>	
OBSERVACIONES: Es un juego de relajación, fundamentalmente, que con la práctica mejora los resultados.	
MATERIAL: Un reloj con segundero o cronómetro.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El hurón</u>	Nº: 18
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 30 jugadores, desde 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>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.</p> <p>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.</p>	
OBSERVACIONES: Es un juego de relajación muy distendido, aconsejado para niños de 8 a 10 años.	
MATERIAL: Un cordel y una anilla de cortinas	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Kim de escucha</u>	Nº: 19
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 8 años de edad	

<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  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.
<b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego de desarrollo de la capacidad auditiva y de gran observación.
<b>MATERIAL:</b> Se necesitan 24 objetos, papel y bolígrafo para cada jugador.

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los ruidos del silencio</u>	Nº: 20
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Ilimitado. A partir de 7 años de edad	
<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DE JUEGO:</b>  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,... )	
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego de observación, y para desarrollar la capacidad para identificar sonidos de distinta naturaleza. También es un juego que desarrolla la capacidad de memorización, pues el jugador ha de ir reteniendo mentalmente los sonidos que oye para luego enumerarlos al final del juego. Es un juego muy aptos para niños de edades comprendidas entre 7 y 10 años.	
<b>MATERIAL:</b> Papel y lápiz por cada jugador	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Las mamás y sus bebés</u>	Nº: 21
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 10 y 30 jugadores, desde los 8 años	
<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  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.	
<b>OBSERVACIONES:</b> Es éste un juego que desarrolla el sentido del oído, y es además divertidísimo, pues la situación que se produce durante el juego hará soltar más de una carcajada.	

MATERIAL:

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los ladrones del museo</u>	Nº: 22
Nº DE PARTICIPANTES: 2. - Edad: A partir de los 10 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  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 policia, han decidido no apoderarse de todos los objetos del museo.  Al comienzo del juego, ambos ladrones marchan en busca de los objetos de valor depositados en el museo. Cuando uno de los jugadores localiza un taburete, coge el pequeño objeto colocado encima y, prosigue su busca; pero si tropieza con un taburete vacío, debe dejar en él un objeto, y así sucesivamente, hasta que uno de los dos ladrones tenga 4 objetos en la mano, en cuyo momento resulta ganador.	
OBSERVACIONES: Juego de orientación, fundamentalmente.	
MATERIAL: Se necesitan 7 sillas o taburetes, dos vendas para los ojos y 7 objetos.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Me he ido a Africa</u>	Nº: 23
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 20 y 30 jugadores, en número par.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  Los jugadores se hallan en círculo y el director del juego empieza a decir: "Me he ido a Africa y me he llevado un Anorak" (porque ésta palabra, "anorak", empieza por "a"). El siguiente, ha de enlazar y decir: "Me he ido a Africa y me he llevado un anorak y un bastón" porque bastón empieza por "b"). El tercero: "Me he ido a Africa y me he llevado un anorak, un bastón y un colchón" (porque colchón empieza por "c"). Y así sucesivamente, hasta agotar todas las letras del alfabeto en la letra inicial de cada palabra. Para hacer el juego más vivaz, el director del juego puede interrogar bruscamente a cualquiera de los jugadores y romper el orden regular del juego, de tal modo que los jugadores no puedan tener preparada su respuesta de antemano.  VARIANTES: Para aumentar el interés y hacer más limitada la elección de las palabras, se puede imponer un tema de juego. Ej.: "He ido al zoo y he visto un antílope" (nombre de animales), o, "He ido de viaje y he visitado Amberes (nombre de ciudades),. . .	
OBSERVACIONES: Juego de vocabulario-memoria.	
MATERIAL:	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Las espaldas marcadas</u>	Nº: 24
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 10 jugadores a partir de 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se sitúan en dos líneas dándose la cara y los ayudantes del director del juego les ponen en la espalda unos carteles con un distintivo de identidad: Letra, cifra, . .

A una señal del director del juego, los jugadores intentan leer el distintivo de sus vecinos, evitando al mismo tiempo que estos puedan conocer el suyo propio; por tanto, deben moverse y maniobrar con toda la habilidad posible.

En cuanto un jugador haya podido leer un distintivo, va a comunicarlo al jefe del juego (los aciertos suman un punto). El que sume más puntos al final del tiempo que se establezca, es el vencedor.

Es conveniente fijar los límites del terreno de juego, del que no se puede salir, salvo para indicar al director del juego un número o letra averiguado.

Además de esto, el jugador que al final del juego no le ha sido visto por nadie su número, doblará sus puntos; si fue visto una vez, se le restará 3 puntos, si le descubrieron su número dos veces, 6 puntos, tres veces, 9 puntos, y así sucesivamente.

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

**OBSERVACIONES:** Juego de habilidad y rapidez para momentos distendidos.

**MATERIAL:** Trozos de cartulina, rotulador y alfileres.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Adivina la descripción

Nº: 25

**Nº DE PARTICIPANTES:** Ilimitado, a partir de 8 años de edad

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores tienen un papel con su nombre y un lápiz.

Cada jugador redacta la descripción de un compañero presente.

El director del juego, coge todas las hojas, y, al azar, elige una de ellas y lee la descripción. Quien primero acierte de quien se trata, ganará un punto. Si la respuesta no es correcta, ese jugador que erró en la respuesta acumula dos puntos negativos.

Al final del juego, quien sume más puntos es el ganador.

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

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

**MATERIAL:** Papel y lápiz por participante.

**NOMBRE DEL JUEGO:** El director de orquesta

Nº: 26

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 10 y 40 jugadores a partir de 9 años

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego, idóneo para romper el hielo o para un simple precalentamiento.	
<b>MATERIAL:</b>	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La princesa y el dragón</u>	Nº: 27
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 10 y 40 a partir de 9 años.	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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.</p> <p>Los demás jugadores, en el otro extremo de la habitación, son los caballeros que intentarán rescatar a la princesa.</p> <p>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.</p> <p>Si un jugador llega hasta la princesa, la desata y la pone en pie sin que el dragón le señale, será el vencedor.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego de relajación y autocontrol, donde el crujido de una rodilla puede ser la perdición del caballero.	
<b>MATERIAL:</b> Una silla, una venda y varias cuerdas.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La boda del siglo</u>	Nº: 28
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 10 y 30 jugadores desde los 10 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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, . . .)</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>La historia que se cuente, deberá hacerse con coherencia y rapidez para dar mayor dinámica al juego.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Un juego de agilidad física y observación para los participantes, así como una verdadera prueba para la persona que relate la historia.	
<b>MATERIAL:</b> Una silla por cada participante	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>De dos, de a tres, . . .</u>	Nº: 29
--	--------

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 40 desde los 8 años de edad
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>El director del juego tiene frente a sí a los jugadores y el juego comienza:</p> <p>¡Colocaos en grupos de a tres!</p> <p>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.</p> <p>El juego prosigue:</p> <p>¡En grupos de a cuatro!. . . . .</p> <p>¡En grupos de a cinco!. . . . .</p> <p>¡En grupos de a dos!. . . . . etc.</p> <p>Ganan el juego los tres últimos jugadores que queden al final sin haber sido eliminados.</p> <p>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.</p>
OBSERVACIONES: Es un juego en el que se necesita gran rapidez de reflejos por parte de los jugadores, así como una buena dosis de agilidad mental. Es muy divertido y dinámico, por lo que no cansa jugarlo varias veces, sobre todo si utilizamos sucesivas variantes.
MATERIAL:

MAYO/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El salto del avión</u>	Nº: 30
Nº DE PARTICIPANTES: 6 jugadores, a partir de 7 años de edad.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>Nos hallamos en un campo de aviación y alguno quiere hacer un vuelo de ensayo con un avión ultramoderno.</p> <p>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).</p> <p>El avión despeg 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.</p> <p>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.</p> <p>Es importante el ambiente que vaya creando con sus palabras el director del juego.</p>	
OBSERVACIONES: Es un juego para gastar una broma al "novato", al amigo, al que se la da de listo,. . . , y también una forma práctica de mostrar a los participantes el poder que tiene la sugestión.	
MATERIAL: Una silla y una venda.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Medor y Pompón</u>	Nº: 31
---	--------

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 20 y 40 participantes desde 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  <p>Los jugadores se sientan en círculo y se presentan dos pelotas pequeñas,(o dos pañuelos liados): Son Medor y Pompón.</p> <p>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,. . .</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de habilidad, muy divertido para cualquier edad.	
MATERIAL: Dos pelotas de tenis, o dos pañuelos liados.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El camarero</u>	Nº: 32
Nº DE PARTICIPANTES: 1 "camarero" y, de 3 a 5 "clientes"	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  <p>El director del juego coloca entre 9 y 15 objetos variados sobre una mesa, en un rincón de la habitación.</p> <p>Los "clientes", encargan dos o tres objetos al camarero.</p> <p>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.</p> <p>Este juego, si se hace con la ambientación de un bar, es más divertido si existen tazas, pastelitos de verdad, magdalenas, batidos,. . .</p> <p>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,. . .</p> <p>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.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de desarrollo de la memoria o retentiva, que puede complicarse cada vez más, con mayor número de pedidos. Muy distraído para todos los participantes.	
MATERIAL: 15 o 20 objetos relacionados con el tema del juego.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Canario, canguro, cangrejo</u>	Nº: 33
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 20 a partir de 10 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>Uno de los equipos representa a los "canarios", y el otro a los "canguros".</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Juego muy dinámico, participativo que a buen seguro dará resultado, sin importar la edad de sus participantes.</p>
<p><b>MATERIAL:</b> Una silla por participante (o un banco por cada equipo)</p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los rastreadores</u></p>	<p>Nº: 34</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 5 y 20, a partir de 8 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p><b>NOTA:</b> Si se alarga excesivamente la búsqueda, habrá que suspender la misma.</p> <p><b>VARIANTE:</b> El director del juego esconde un objeto que no han visto los jugadores, los cuales sólo conocen determinadas características del mismo.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Juego para desarrollar la capacidad de observación de los participantes.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Un objeto para esconder en cada jugada.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los peces colgantes</u></p>	<p>Nº: 35</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 10 y 20 a partir de 8 años de edad</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Resulta vencedor el último jugador que ha conservado su pez intacto.</p> <p><b>VARIANTE:</b> Se puede hacer jugar por equipos.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego muy divertido, en el que la habilidad y destreza de movimientos juega un papel primordial.</p>	



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

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Atomizado</u>	Nº: 36
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 15 participantes desde 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  Los jugadores se vendan los ojos con un pañuelo y se dispersan por la habitación. El director del juego esconde a uno de ellos (sacándole de la habitación, tapándolo con una manta, . . . ) y grita: !Atomizado! Los demás jugadores se quitan inmediatamente sus vendas y, el primero que descubra quien ha quedado atomizado (quien desapareció) es el vencedor. Cada acierto valdrá un punto. El jugador que consiga sumar tres puntos vencerá en el juego.	
OBSERVACIONES: Juego de observación, donde se desarrolla la agudeza mental y la concentración.	
MATERIAL: Un pañuelo o venda por jugador (y una manta si fuera necesario).	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Patatrás</u>	Nº: 37
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 20 y 60 a partir de los 9 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  Según el número de jugadores, estos sentados en bancos o sillas, se colocan en círculos o en filas frente al director del juego.  El director del juego da órdenes consistentes en: "Patatrás", "patadoc" y "patatuf".  Cada orden corresponde a un movimiento que deben realizar los jugadores: Patatrás obliga a los jugadores a sentarse; patadoc indica que hay que levantarse; con patatuf, los jugadores han de flexionar las rodillas sin sentarse.  Después de un ensayo, el director del juego comienza a dar órdenes, y quien se equivoque o vacile, quedará eliminado, lo que vale a decir que quedará sentado con los brazos cruzados.  El director del juego tiene interés en variar la velocidad con que da las órdenes, repetir la misma orden dos veces, . . . VARIANTE: Se colocan sobre la mesa tres instrumentos sonoros, y cada sonido significará una orden distinta, que hay que acatar, y que son movimientos previamente establecidos.	
OBSERVACIONES: Juego dinámico, que desarrolla la agudeza mental, el autocontrol y la concentración.	
MATERIAL:	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La pelota de ping-pong</u>	Nº: 38
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 2 y 20, a partir de 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Se divide a los jugadores en dos equipos, que se sitúan en fila, y separados a cierta distancia, a ambos lados de una mesa.

En el centro de la mesa, hay una pelota de ping-pong. Se elige un jugador de cada equipo para que sople sobre la pelota que se encuentra en el centro de la mesa. Los dos jugadores designados se acercan a la mesa y ponen la cabeza a la altura de ésta. A una señal tienen que soplar la pelota en forma de impulsarla hacia el adversario; pueden incluso circular alrededor de la mesa en su respectivo sector.

Resulta ganador quien consigue hacer caer la pelota al suelo por la zona contraria. El jugador ganador suma un punto para su equipo, y el juego se inicia de nuevo con un nuevo jugador por equipo en pista.

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

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

**OBSERVACIONES:** Juego muy espectacular de velocidad y reflejos

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** El juego de la observación

Nº: 39

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 8 y 10 a partir de los 10 años.

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Dos jugadores se sitúan uno frente al otro. Se observan durante 30 segundos. Luego se dan la vuelta y se cambian alguna prenda, se la quitan o se ponen alguna nueva.

A continuación se dan la vuelta, y, el primero que descubre el cambio es el vencedor.

**VARIANTE:**

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

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** El pañuelo envenenado

Nº: 40

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 12 y 20 a partir de los 8 años

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>Los jugadores se hallan sentados en círculo. Otro jugador que lleva los ojos vendados tiene un silbato.</p> <p>Los jugadores se pasan un pañuelo liado en forma de pelota con la mayor rapidez posible, sin no obstante lanzarlo, ya que al toque del silbato, el que tenga en su poder el pañuelo quedará "envenenado", y será por tanto eliminado, cruzándose de brazos y permaneciendo en su sitio.</p> <p>Ahora, el jugador que le precede tiene que llevar el pañuelo al jugador siguiente y no lanzarlo.</p> <p>Resulta ganador el jugador que no ha sido envenenado ninguna vez.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego fundamentalmente de precalentamiento.</p>
<p><b>MATERIAL:</b>Un silbato, un pañuelo para vendar los ojos y otro pañuelo liado.</p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Las parejas chillonas</u></p>	<p>Nº: 41</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Mínimo de 20 y máximo ilimitado.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>El director del juego tiene preparados de antemano unos trocitos de papel en los que ha escrito nombres de animales: perro, vaca, . . .</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Vencerá la pareja que primero se reúna.</p> <p><b>VARIANTE:</b> 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.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego de simple precalentamiento y muy apto para "romper el hielo".</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Trocitos de papel.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La llave</u></p>	<p>Nº: 42</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 6 y 15 aprox, desde los 10 años</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b></p>	

<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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".</p> <p>A su vez, el jugador de la derecha, repitiendo la frase, pasa la llave a su vecino de la derecha, y así sucesivamente.</p> <p>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".</p> <p>Luego todos los participantes repiten van repitiendo la frase y pasándose la llave.</p> <p>A la tercera vuelta, el director del juego dirá: " He aquí el ratón que ha roído la cuerdecita para colgar la llave. . . "</p> <p>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. . . "</p> <p>Los jugadores que se equivoquen o tarden mucho en decir la frase irán quedando eliminados, y vencerá el último que quede en juego.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b>	
Es un juego que desarrolla la memoria y exige mucha concentración.	
<b>MATERIAL:</b> La llave	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La corriente eléctrica</u>	Nº: 43
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 10 y 30 a partir de los 10 años.	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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.</p> <p>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)</p> <p>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".</p> <p>El equipo cuya "torre" primero levanta el brazo por haber recibido el apretón final, es el ganador.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego de relajación.	
<b>MATERIAL:</b>	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El investigador ciego</u>	Nº: 44
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 6 y 12 jugadores a partir de 8 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se alinean frente a un compañero, el "investigador ciego", que les observa atentamente. Al cabo de un rato, el conductor le venda los ojos.

Ahora, los demás jugadores intercambian sus posiciones.

El investigador ciego tendrá que descubrir el orden en que cada jugador está ahora colocado, teniendo como único medio de saberlo, sus manos, que tocarán las caras, ropas, etc. , de los jugadores, con la intención de identificar quien es quien.

Si el investigador falla al decir el nuevo orden de colocación de los jugadores, es destituido de su cargo de detective, y otro jugador pasa a ocuparlo.

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

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

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los cuatro vasos

Nº: 45

**Nº DE PARTICIPANTES:** 2 en cada jugada, a partir de los 8 años

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

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 esparcíselos al contrario por la habitación, con lo cual retrasará su tarea.

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

En vez de tazas se pueden utilizar zapatos.

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

**MATERIAL:** Dos sillas, 4 vasos y 4 tazas.

**NOMBRE DEL JUEGO:** El mundo al revés

Nº: 46

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 7 y 30 aprox. desde los 12 años

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego hace salir a un jugador de la habitación. Durante su ausencia, los demás acuerdan lo siguiente: El primer jugador interrogado por el jugador que está fuera de la habitación contestará lo que le parezca oportuno. El 2º interrogado, contestará a la pregunta que le han hecho al primer interrogado. El tercer interrogado, responderá a la pregunta que se le hizo al segundo interrogado, y así sucesivamente.

Luego, el director del juego hace entrar al jugador que se encuentra fuera de la habitación y le explica que penetra en el mundo al revés, en donde todos sus habitantes hablan siguiendo una determinada lógica y que para encontrar éste sistema lógico tiene que formular preguntas a los jugadores.

El jugador comienza entonces a formular preguntas, y así por ejemplo, pregunta al primer jugador:

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

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

P: ¿Que hora es? R: Bastante,. . . .

(La primera pregunta es para el primer interrogado, la 2ª, para el segundo,. . . . ; la 1ª respuesta la da el primer interrogado, la 2ª respuesta la da el 2º, pero respondiendo a la primera pregunta, la 3ª respuesta la da el tercer interrogado pero respondiendo a la 2ª pregunta, y así sucesivamente.

(Se puede hacer variaciones:Ej. Contestar a una pregunta de cada dos.

**OBSERVACIONES:**

Juego de agilidad mental, muy divertido.

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los diplomáticos

Nº: 47

**Nº DE PARTICIPANTES:** 2 en cada jugada, a partir de 10 años

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Se hace elegir un tema de discusión a los dos participantes (el tiempo, la pesca, la naturaleza, las enfermedades,. . . ).

Ambos "diplomáticos" tienen que interrogarse mutuamente, discutir, etc. . . . , a tenor de lo que el momento les sugiera, pero, no pueden pronunciar las palabras siguientes: "Sí", "No", "Bien" y "Mal".

Comienzan a hablar y, quien pronuncie alguna de esas palabras perderá el juego.

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

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** El prisionero de la torre

Nº: 48

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 40, a partir de los 10 años
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
OBSERVACIONES: Juego espectacular; es importante el trabajo en equipo.
MATERIAL: Vendas para los ojos de los centinelas.

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La cabra del señor Jiménez</u>	Nº: 49
Nº DE PARTICIPANTES: 3 en cada jugada, a partir de los 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>Los tres jugadores elegidos se reparten los papeles de la cabrita del Sr. Jiménez, del propio Sr. Jiménez y del lobo.</p> <p>Los tres llevan los ojos vendados; la cabra, además, lleva una campanilla.</p> <p>El juego se desarrolla del modo siguiente:</p> <p>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.</p> <p>A una señal del director del juego, todos entran en acción: La cabra agita su campanilla, el lobo aulla y el Sr. Jiménez grita: ¡Blanquita!.</p> <p>Cada vez que uno se manifiesta con su grito o ruido, los otros contestarán inmediatamente.</p> <p>El juego termina cuando el Sr. Jiménez atrapa a blanquita o al lobo, o cuando el lobo coge a blanquita.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de observación y habilidad.	
MATERIAL: Tres vendas y una campanilla.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Cada cosa en su sitio</u>	Nº: 50
Nº DE PARTICIPANTES: Variable, según el tamaño del local.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

En unos trocitos de papel, el director del juego escribe unos nombres (a razón de uno por papel) que concuerdan por parejas, como por ejemplo: el ojo y el párpado, el guante y la mano, el calcetín y el pie, . . .

Coloca un papel de cada pareja encima de una silla y conserva el otro en la mano; luego hace entrar a los jugadores y reparte un papel a cada uno. A una señal, todos tienen que encontrar la segunda "mitad" de su pareja y sentarse en la silla en que estaba situada.

Pierde quien se sienta el último.

NOTA: Juego estupendo para comenzar la velada.

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

OBSERVACIONES: Juego de precalentamiento.

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

NOMBRE DEL JUEGO: Las cerillas embrujadas

Nº: 51

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 4 y 8, a partir de 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DE JUEGO:**

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.

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

MATERIAL: Una botella y una caja de cerillas.

NOMBRE DEL JUEGO: El cangrejo

Nº: 52

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 5 y 10 jugadores, desde los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego traza una línea recta de 6 metros aproximadamente.

El primer jugador avanza con los ojos vendados sobre la línea, y, cuando cree que ha llegado al final de la misma se detiene y se sienta. El director del juego, marca el lugar donde el jugador se sentó.

A continuación, un nuevo jugador realiza la misma actuación, y así sucesivamente todos ellos.

Resulta ganador el jugador que se ha sentado más cerca de la meta.

OBSERVACIONES:

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



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

NOMBRE DEL JUEGO: Los pies transportadores

Nº: 53

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 16 y 60, desde los 8 años de edad

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se dividen los jugadores en equipos de 8 a 10 componentes.

Los jugadores se sientan con las piernas extendidas, los talones tocando el suelo y los pies extendidos.

El director del juego coloca entre los tobillos del primer jugador de cada fila un balón, y, a una señal, los jugadores levantan ambas piernas, pasándose la pelota usando los pies a modo de pinzas, hasta llegar al último jugador de la fila.

Si un jugador deja caer la pelota en el transcurso de la operación, debe ir a recogerla, colocarla de nuevo entre sus tobillos y continuar el juego.

Es vencedor el equipo que primero termina el transporte del objeto.

OBSERVACIONES: Juego de carácter dinámico.

MATERIAL: Un balón por equipo.

NOMBRE DEL JUEGO: La carrera del despertador

Nº: 54

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El jugador, con los ojos tapados, sale de una línea de partida, y debe llegar con el mínimo tiempo posible a un libro situado a dos metros de distancia, sobre el que está colocado un despertador.

El tic-tac del reloj guía la búsqueda del jugador. Junto al libro, el jugador colocará, lo más cerca posible, una moneda.

Si toca el libro o el despertador, quedará eliminado.

Todos los jugadores realizarán la prueba, y el director del juego, marcará con una tiza en el suelo, las diversas posiciones en que los jugadores vayan colocando la moneda.

Vence el jugador que más cerca del libro haya dejado su moneda. En caso de empate, vencerá quien lo haya hecho en menos tiempo.

OBSERVACIONES:

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

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

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

NOMBRE DEL JUEGO: Kim (Recomendado)

Nº: 55

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitados. Edad: Desde los 8 años.

<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <p>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, van pasando 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)</p> <p><b>VARIANTES DE EXTERIORES:</b> 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. .</p>
<b>OBSERVACIONES:</b> Este juego desarrolla la capacidad de observación y caben multitud de variantes. Es interesante practicarlos con habitualidad. Sus múltiples variantes dependerán de la imaginación del director del juego.
<b>MATERIAL:</b>

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Gusanos en la manzana</u>	Nº: 56
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 12 y 24. Edad: Desde los 8 años.	
<b>LOCALIZACION: Juego de interior</b>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>Como todos los "gusanos" no caben en la "manzana", lucharán por entrar y mantenerse dentro de ella, pero sólo ayudados de sus hombros.</p> <p>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.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <p>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".</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b>	
<p>Es un juego dinámico, apto para romper el hielo y entrar en calor. Muy divertido sobre todo para los más pequeños. Hay que evitar que se juegue con dureza, para que los jugadores no se dañen.</p>	
<b>MATERIAL:</b>	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La zona oscura</u>	Nº: 57
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de 8 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> <p>Es un juego que desarrolla la capacidad de orientación a oscuras y el calculo visual de las distancias. Al principio, los jugadores, dado la falta de práctica no acertarán con el cuadrado, pero en sucesivas ocasiones iran mejorando con seguridad sus aciertos.</p>	
<b>MATERIAL:</b> Cualquier elemento para dibujar el cuadrado.	

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El submarino</u>	Nº: 58
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de los 8 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>Es curioso observar cómo, cuando a los jugadores se les ordena darse la vuelta (¡torpedos!), confunden ahora donde ésta babor y donde estribor.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> <p>Es éste un juego de gran movilidad, para entrar en calor, y que si el director del juego ambienta convenientemente tendrá una buena aceptación. Este juego es muy interesante, por ejemplo, para hacer gimnasia en las mañanas de campamento (sin eliminaciones).</p>	
<b>MATERIAL:</b>	

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Pandemonium</u>	Nº: 59
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 30 jugadores desde los 12 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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)</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Este juego ocasiona gran alboroto, y, con unas pruebas ingeniosas se rompe el hielo de cualquier reunión, se entra en calor, . . . , y se divierte todo el mundo.</p>	
MATERIAL: Una tarjeta por jugador con un orden que cumplir.	

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Juego de Kim</u> (VARIANTES)	Nº: 60
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: Desde los 8 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>c) Kim detallista: Sobre una silla se colocan objetos pequeños y a todos los jugadores se les permite verlos, preguntándoles qué es lo que hay sobre la silla. Por ejemplo, dos tornillos; al principio la respuesta será "dos tornillos", pero conforme vayan aprendiendo a observar, podrán decir "dos tornillos de acero, uno de cabeza grande, de tres centímetros de largo y rosca fina, y otro de dos centímetros de largo, muy enmohecido". Este juego se puede jugar individualmente, o con todos los jugadores alrededor del objeto a observar, dando ellos detalles que observen en el objeto mediante una "lluvia de ideas". También se puede, por ejemplo, en el bosque, pedir a los jugadores que en voz alta vayan definiendo una zona concreta. Así, aprenderán a observar los detalles, y a no pasar de largo de los preciosos paisajes que a veces sólo son "vistos" por los buenos amantes de la Naturaleza.</p>	

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

MATERIAL:

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: El muro

Nº: 61

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Todos los jugadores se colocan de cara a una pared del local que se encuentre bien provista de cuadros, posters, etc, de manera que haya objetos sobre los que dirigir las miradas de los jugadores.

Se les concede a los participantes en el juego 1 minuto para que observen con atención la pared. Luego se les coloca de espaldas a esa pared, y el director del juego cambia algunos de los objetos de lugar y retira otros. Incluso puede añadir algún nuevo cuadro o espejo a la pared.

Ahora los participantes vuelven la mirada de nuevo a la pared, y la observan durante 1 minuto. Ahora deberán en un papel escribir qué objetos han sido cambiados de lugar, cuales han desaparecido, y cuales son nuevos.

Por cada acierto se otorga un punto y por cada error se restan dos puntos. El jugador que tenga más puntos es el vencedor.

OBSERVACIONES:

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

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

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: Los conspiradores

Nº: 62

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 18 y 30. Edad: A partir de 12 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Antes de empezar la reunión se reúne con gran secreto a los jefes de la patrulla o equipo, y se les entrega un sobre. En él se indica que "se ha recibido un aviso de que dos desconocidos se han introducido en la reunión disfrazados de scouts. Dichos espías tienen instrucciones de espiarnos y contar a sus jefes lo que vean para luego desestabilizar las reuniones. Hay que impedirlo. Esos espías no se conocen entre sí, por lo que harán alguna señal para comunicarse. Debes reunirte con tu patrulla o equipo y, durante la reunión estaréis pendientes de cualquier detalle que os haga sospechar quienes son los espías. Actúa con precaución, y cuidado porque alguno de esos espías pueden estar en tu patrulla o equipo. Si descubriste a algún espía, rellena la hoja adjunta que se os pedirá al final de la reunión".

Esa hoja indicará: Los espías son:  
Su señal secreta es:

De antemano, el director del juego designa a dos scouts que harán de espías. Su señal secreta puede ser rascarse la nariz, atarse los cordones de los zapatos, etc.; esa señal deberán realizarla con frecuencia, pero sin demasiada reiteración para no hacer excesivamente fácil el juego. Ambos espías pueden tener la misma señal, o una distinta a la del otro. Incluso puede haber tres o cuatro espías.

OBSERVACIONES:

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

MATERIAL: Los sobres con los mensajes.

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: ¿Me lo puede repetir?

Nº: 63

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. A partir de 11 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

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?.

OBSERVACIONES:

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

MATERIAL: Una hoja y un bolígrafo por cada jugador.

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: El vendedor

Nº: 64

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 24. Edad: A partir de 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Alguien llega a la reunión llevando un maletín lleno de objetos y trata ante la sorpresa de todos de vender a los presentes su mercancía.

Luego, como nadie le compra nada, se va por donde ha venido. Ahora el director del juego indica a los presentes que en un papel escriban los objetos que el vendedor ha intentado vender a alguno de los presentes.

El juego se puede complicar más: El vendedor muestra sus objetos, unos intenta venderlos, y otros sólo quedan a la vista del "público", pero no intenta siquiera venderlos.

El director del juego pedirá a los presentes que hagan una lista de los objetos que llevaba el vendedor, pero indicando cuales ha intentado vender y cuales sólo los ha expuesto.

NOTA: Es interesante que el vendedor tenga mucha facilidad de palabra para que "enrede" a los presentes y distraiga la atención de estos de manera que no estén muy pendientes de los objetos que se muestran sino sólo de la "actuación".

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

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

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

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: El amnésico

Nº: 65

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de los 11 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Durante la reunión aparece un individuo, que dice que ha perdido la memoria. No lleva carnet de identidad, pero sí lleva encima determinados objetos que pudieran proporcionarnos información sobre quien es, donde trabaja, etc.

Los jugadores, en conjunto, han de realizar las deducciones lógicas necesarias que les permitan averiguar la mayor cantidad de datos de aquel hombre.

Pongamos un ejemplo: El "amnésico" saca de un bolsillo unas monedas de a 5, 25, 50 y 100 pesetas. Luego, muestra un trozo de cinta aislante. Mientras los presentes discuten, saca de otro bolsillo un tornillo. Después, un mechero, y un paquete de tabaco y una lista de direcciones. Más tarde, un trozo de cable. Ahora un destornillador. ¿Todavía hay dudas?. Sale del bolsillo de la camisa una tarjeta que pone "Electricidad el Rayo, la rapidez en persona".

Nuestro amigo es electricista, lleva una lista de direcciones a donde ha de ir a efectuar reparaciones, y mientras las hace fuma empedernidamente. Además lleva varios elementos referidos a su trabajo. Incluso lleva "calderilla" para cobrar las reparaciones. Llamando al teléfono de su tarjeta, vendrán a recogerle.

El juego puede hacerse muy complicado o muy fácil, según los destinatarios del mismo. Pueden además darse todos los indicios a la vez, o uno detrás de otro, para que la deducciones sean progresivas.

OBSERVACIONES:

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

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

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: La huella del asesino

Nº: 66

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 24. Edad: A partir de 12 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Antes de comenzar el juego, el director del mismo le pide a cada participante que ponga la huella digital del dedo gordo de su mano derecha en el centro de una tarjeta o de un pedazo de papel, usando para ello un cojín entintador de sellos.

Más tarde las tarjetas se distribuyen al azar entre los jugadores y cada uno deberá decir a quién pertenece la huella que se le ha dado.

Cuando un jugador dice haber encontrado a quien pertenece la huella, apunta el nombre del propietario de ésta.

Pasado un tiempo prudencial, el director del juego da por finalizado el mismo. Ahora sólo falta por comprobar si las averiguaciones hechas por quienes dicen haber encontrado la solución son correctas. Para ello, las tarjetas que han sido rellenas con el nombre de algún jugador son verificadas, colocando una nueva huella de ese jugador indicado en la tarjeta al lado de la otra huella primitiva. Si ambas coinciden, ¡enhorabuena!

**OBSERVACIONES:**

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

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

NOVIEMBRE/93

**NOMBRE DEL JUEGO:** Magia negra

Nº: 67

**Nº DE PARTICIPANTES:** Ilimitado. Edad: A partir de los 8 años.

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Este juego, si se pone en práctica con niños de 8 a 10 años, sólo pretende dejarles con la boca abierta, ante la "magia" que desarrolla el director del juego ante sus ojos.

Con niños de edades superiores, el juego se desarrollaría en toda su extensión, es decir: Dos "magos" idean una clave antes de comenzar y sin que los demás jugadores lo sepan. Uno de ellos permanece en el local mientras se selecciona un objeto. Luego es llamado el otro, quien tiene que adivinar de qué objeto se trata.

La meta del juego es que los jugadores descubran cual es la clave usada por los "magos". Esta podrá ser muy sencilla, como por ejemplo preguntar el "mago" del local al otro: ¿es éste? (mientras señala un objeto), ¿es éste? (señalando otro objeto), ¿es éste? (señala a un nuevo objeto),. . . , y el 2º mago dirá siempre que no, pero, a la pregunta ¿es aquel? (la frase-clave), el 2º mago dirá que sí, y esa vez, el mago que se encontraba en el local estará señalando el objeto elegido.

La clave puede ser el decir sí al noveno objeto señalado, o cuando el mago del local se lleve una mano a la cintura, etc. .

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:**

NOVIEMBRE/93

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los nudos ciegos

Nº: 68

**Nº DE PARTICIPANTES:** De 2 a 24. Edad: Desde los 8 años.

**LOCALIZACION:** **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Todos los jugadores se sientan en círculo. Cada jugador tiene junto a él varios trozos de cuerda de 1 metro aproximadamente de longitud.

El director del juego, enseña varios nudos a los jugadores (si es posible también su utilidad) y después apaga las luces.

Ahora totalmente a oscuras, el director del juego ordena a los jugadores que cojan una cuerda y hagan, por ejemplo, un nudo corredizo. Luego, tras 30 segundos de tiempo, les ordena que confeccionen con otra cuerda un ballestrinque,. . . , luego un as de guía, etc.

Al final, se encienden las luces y, el jugador que más nudos haya realizado correctamente es el vencedor.

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



**OBSERVACIONES:**

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

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

NOVIEMBRE/93

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los mancos</u>	Nº: 1
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 6 y 14, a partir de los 10 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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.</p> <p>Los jugadores se colocan en el centro del círculo con las manos a la espalda.</p> <p>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.</p> <p>Es una lucha todos contra todos, de forma que, quien finalmente quede dentro del círculo es el ganador.</p> <p><b>VARIANTE:</b> Con grupos numerosos de participantes, se pueden hacer equipos, y el que expulse a todos los miembros del equipo contrario será el equipo vencedor.</p> <p><b>NOTA:</b> 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.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b>	
Es un juego de competición que resulta muy divertido, y donde seguro, los perdedores querrán la "revancha".	
<b>MATERIAL:</b>	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Las serpientes</u>	Nº: 2
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 10 y 20, a partir de los 8 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>Los jugadores se colocan en dos filas (de un mínimo de 5 ó 6 jugadores cada una) cogiéndose por la cintura.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Vence la serpiente que "muerde" la cola de su adversaria. Si una serpiente se rompe en la lucha, es vencida.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b>	
<p>Es un juego dinámico, muy interesante para entrar en calor. La labor en grupo es fundamental.</p> <p>Este juego es una variante de "el lobo y los corderos".</p>	
<b>MATERIAL:</b>	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los prisioneros</u>	Nº: 3
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 30, desde los 8 años de edad	
LOCALIZACION: <b>Juego de exterior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  Los jugadores se colocan en círculo y se cogen de la mano, juntando cada pie con el de el compañero de al lado: Así forman la prisión.  En el centro se colocan dos jugadores: Los prisioneros.  Los prisioneros intentarán evadirse, pero los jugadores que forman la prisión se lo impedirán cerrando con sus cuerpos las salidas, pero, sin separar sus manos enlazadas, y sin mover los pies del suelo ni despegándolos del compañero de al lado.  Si un prisionero logra escapar, ambos son los vencedores.  NOTA: Se puede dar un tiempo para lograr el objetivo del juego (2 minutos aprox. )	
OBSERVACIONES: Juego dinámico, donde las estrategias previas son determinantes, y donde el director del juego debe cortar de raíz cualquier brusquedad.	
MATERIAL:	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La pelota burlona</u>	Nº: 4
Nº DE PARTICIPANTES: De 6 a 27 jugadores, desde los 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de exterior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:  Se formará un círculo de 6 a 24 jugadores mirando al centro. La distancia entre los jugadores será de 1 a 3 metros aprox. ; en el centro del círculo se colocarán de 1 a 3 participantes, según la cantidad de jugadores. Una pelota está en posesión de los jugadores del círculo, que le la pasarán de unos a otros. Los jugadores del centro intentarán adueñarse de la pelota. El jugador que lo haga tendrá derecho a salir del centro y en su lugar entrará aquel a quien se la hayan quitado.  Este juego es muy interesante si los jugadores del centro luchan por la pelota en forma dinámica y activa. Para ello, deberán distraer y confundir a sus contrincantes con su continuo movimiento. Con la regla de los 3 segundos aplicada en el baloncesto, el juego se vuelve aún más intenso.	
OBSERVACIONES: Juego de habilidad de carácter dinámico.	
MATERIAL: Una pelota.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La lucha por la pelota</u>	Nº: 5
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 8 y 20 jugadores, desde los 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de exterior</b>	

<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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.</p> <p>El juego se desarrollará en un campo de 10 a 20 metros de ancho y de 20 a 40 metros de largo.</p> <p>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.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego de habilidad, que potencia el juego en equipo y la disposición táctica prefijada.	
<b>MATERIAL:</b> Un balón.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El ataque a la fortaleza</u>	Nº: 6
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 8 y 20 jugadores, desde los 8 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
<p>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.</p> <p>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.</p> <p><b>VARIANTE:</b> Los jugadores del exterior del círculo pueden utilizar sólo los pies para mover la pelota y disparar.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego dinámico, donde la intuición es muy importante, además de unos buenos reflejos.	
<b>MATERIAL:</b> Un caballete, o cualquier objeto de suficiente tamaño que le sustituya, y dos balones.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La pelota caliente</u>	Nº: 7
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> De 20 en adelante, desde los 8 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de interior</b>	

<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
Los jugadores se sientan en el suelo, formando un amplio corro.	
Los jugadores se pasan una pelota unos a otros, de forma que ésta vaya rodando hacia la derecha sin que salte ningún jugador.	
Los participantes deben procurar tocar la pelota lo menos posible y pasarla inmediatamente al siguiente.	
El director del juego permanecerá oculto o de espaldas, y hará sonar un pito de vez en cuando. En el momento en que se oiga el silbato, el jugador que está tocando la pelota quedará eliminado. Si la pelota estuviese en el aire en ese momento, proseguirá el juego.	
Si un jugador pasa mal la pelota o se le escapa, deberá ir a recogerla y pasarla de nuevo al siguiente.	
Vencerá el último que quede en juego.	
VARIANTE: Se puede jugar con varias pelotas a la vez.	
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego dinámico, muy interesante para los más pequeños.	
<b>MATERIAL:</b> Una pelota y un silbato.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La bolera humana</u>	Nº: 8
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Tres equipos como mínimo de 8 jugadores.	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
Dos equipos se colocan en alineación paralela, uno frente al otro, a diez metros de distancia. En el espacio comprendido entre ambos se moverá a su antojo el tercer equipo.	
Los jugadores de los lados lanzarán un balón arrastrándolo por el suelo, intentando tocar a los del centro. Para lanzar el balón utilizarán indistintamente las manos o los pies.	
Quedarán eliminados los jugadores del equipo central que sean tocados por el balón en cualquier parte de la pierna. Será vencedor el último jugador que quede en el centro.	
Entonces, un nuevo equipo ocupa el centro, y el que ha estado jugando allí, le sustituye en su lugar y comienza el juego.	
VARIANTES: Este juego tiene multitud de variantes, por todos conocidas, que hace de éste juego un clásico en patios de colegio, por lo cual no recogeremos aquí más que la mención a éste hecho.	
<b>OBSERVACIONES:</b>	
Es un juego muy dinámico, apto para cualquier edad, y muy divertido, que desarrolla el espíritu de juego en equipo y la rapidez y agilidad de los propios jugadores.	
<b>MATERIAL:</b> Una pelota de goma, para que los participantes no se lastimen.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La cuchara</u>	Nº: 9
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> De 4 a 12, a partir de los 8 años.	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>A la señal del director del juego, salen los jugadores en dirección a la meta, quedando eliminados si se les cae la pelota.</p> <p>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.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Juego divertido y dinámico, sobre todo para jugadores de corta edad.</p>
<p><b>MATERIAL:</b> Una cuchara y una pequeña pelota por cada jugador.</p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Tin a caballo</u></p>	<p>Nº: 10</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> 10 parejas, a partir de los 12 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Juego dinámico muy divertido para el desarrollo de aptitudes físicas.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Un balón de goma.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La oruga</u></p>	<p>Nº: 11</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Ilimitado, desde los 8 años de edad.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Las filas, irán avanzando hasta la meta y, la que primero la sobrepase totalmente, es la oruga vencedora.</p>	

**OBSERVACIONES:**

Es éste un juego en el que se requiere gran rapidez de movimientos por parte de los participantes, y que se convierte en un macrojuego, cuando las filas son formadas por muchos jugadores.

De hecho, una fila de jugadores de 8 o 10 años, casi seguro, apabullará a filas de jugadores con edades que sobrepasen los 16 años. Es un reto el romper ésta teoría.

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

**MATERIAL:**

MAYO/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El campo nazi</u>	Nº: 12
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 40, desde los 10 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego de exterior (Nocturno)</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  Se delimita un cuadrado de terreno de 5 o 6 metros de lado, en la parte alta de una loma, y, dentro del campo hay 5 guardianes con una linterna cada uno (reflectores), que vigilan desde allí los exteriores del campo.  Fuera del campo, escondidos, camuflados como mejor puedan, el resto de los jugadores intentan entrar en el campo sin ser detectados por los "reflectores".  A una señal del director del juego, los asaltantes intentan entrar en el cuadrado (el campo nazi), sin ser vistos por los guardianes, los cuales, con sus linternas otearán los alrededores, y, cuando vean a un jugador, dirán su nombre en alto, y ese asaltante quedará eliminado.  Si en un plazo de 5 o 10 minutos, no han entrado en el campo por lo menos 3 de los atacantes, estos han perdido la batalla, y los guardianes son los vencedores.  NOTA: El número de asaltantes y guardias puede variar, según las complicaciones del terreno, la pericia de los jugadores, . . .	
<b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego recomendado. Desarrolla la capacidad de iniciativa propia, la estrategia, y el juego en equipos. Los jugadores no se cansarán de jugarlo.	
<b>MATERIAL:</b> Una linterna por guardián.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La cuenta atrás</u>	Nº: 13
Nº DE PARTICIPANTES: Alrededor de 15, desde los 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>Los jugadores se colocan en fila, y el director del juego se coloca a la cabeza de dicha fila.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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", . . .</p> <p>Vence el último jugador que sea eliminado.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego de habilidad, rapidez de reflejos y picardía, siendo muy interesante su desarrollo en zonas de campo donde haya suficientes árboles, matorrales, etc. , donde poder esconderse.</p>
<p><b>MATERIAL:</b></p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los piratas contra las carabelas</u></p>	<p>Nº: 14</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Mínimo de 6 (3 piratas y tres carabelas)</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior (Acuático)</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>Este juego se desarrollará, siempre que sea posible, en una piscina, aunque cabe también realizarlo en un río poco profundo, en un lago, . . .</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p><b>NOTA:</b> Es conveniente colocar "vigías" que controlen la limpieza del juego y prevengan cualquier susto.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Juego en el que se combina por un lado la habilidad para desenvolverse en el agua, y, por otro lado, el juego en equipo y la habilidad para organizarse.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Una pañoleta por participante.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El mensaje secreto</u></p>	<p>Nº: 15</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> 2 jugadores cada vez a partir de 7 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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, . . . ).</p> <p>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.</p> <p>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 caidas y vencerá la tribu que más indios consiga colocar al otro lado sin caerse.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Juego clásico para jugar en verano, donde se desarrolla el sentido del equilibrio y la imaginación para buscar posiciones corporales aptas para permitir el cruce de ambos cuerpos sin ocasionar la caída.</p>
<p><b>MATERIAL:</b> Un tronco o tabla y papel u otros objetos que sirvan de "mensajes".</p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La guerra de las pañoletas</u></p>	<p>Nº: 16</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 15 y 40 aprox. , desde los 8 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p><b>NOTA:</b> Los equipos pueden subdividirse en patrullas para apoyarse entre sí y emboscar al enemigo.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego en el que se desarrolla la aptitud de juego en equipo, la imaginación táctica y el esfuerzo físico.</p> <p>El terreno de juego es interesante que tenga árboles, matorrales, etc. , para hacerlo divertido, crear dificultades adicionales, y permitir camuflarse y/o esconderse a los jugadores.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Una pañoleta por jugador y un silbato.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El lobo en el redil</u></p>	<p>Nº: 17</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 12 y 35, desde los 10 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	



**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se colocan en círculo.

Se designan uno o dos lobos y uno o dos corderos, según el número de jugadores. Para distinguirlos, se pueden usar papeles de colores diferentes u otra señal cualquiera.

Al empezar el juego, los dos corderos están en el aprisco, es decir, en el círculo formado por los jugadores. Los lobos están fuera.

Al sonar el silbato del director del juego, los lobos se esfuerzan por coger a los corderos, entrando en el círculo pasando entre los jugadores, bien por debajo o por encima de sus brazos, o cortando la cadena que forman.

Si entran los lobos, los corderos salen rápidamente y la misión de los jugadores que forman el círculo es guardar prisioneros a los lobos. Si sólo entra uno, y los corderos han salido ya, estos deben evitar ser cogidos por el segundo lobo que queda fuera.

Los corderos pueden entrar y salir del círculo cuantas veces quieran, sin alejarse de éste más de 2 o 3 metros; los jugadores del círculo, pueden ensancharse o encogerse a su gusto, dificultando la labor de los lobos.

El juego termina si los lobos no atrapan a los dos corderos antes de dos minutos, o si éstos son cazados dentro del tiempo indicado.

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

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los trenes ciegos

Nº: 18

**Nº DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 10, a partir de los 8 años.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores, repartidos en grupos de 5 a 10, se colocan en fila; cada uno coloca las manos sobre los hombros del que le precede. Todos, a excepción del último llevan los ojos vendados. Así forman los vagones del tren conducido por el maquinista.

Al principio del juego todos los trenes se reúnen en una misma línea de salida. El director del juego se coloca lejos del terreno, y con un toque de silbato comienza el juego.

Para tomar dirección, los jugadores no pueden en ningún caso hablar. Cada tren es orientado por su maquinista por medio de una presión hecha hacia la izquierda o la derecha, con las manos posadas sobre sus hombros.

Vence el primer tren que llega a una meta prefijada de antemano.

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** El lobo y el cordero

Nº: 19

**Nº DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 20, desde los 8 años de edad.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>Los jugadores se colocan en fila, y se cogen por la cintura. El último de ellos cuelga de la parte trasera de su pantalón una pañoleta. El es el cordero.</p> <p>Frente a la fila se sitúa otro jugador, con un pañuelo colgando de la parte trasera de su pantalón. Es el lobo.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Este juego es muy interesante para entrar en calor, y para el comienzo o final de una reunión; de la táctica empleada por los defensores del cordero y de su habilidad, depende el resultado del juego.</p>
<p><b>MATERIAL:</b> Dos pañuelos.</p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El torneo medieval</u></p>	<p>Nº: 20</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> 4 en cada jugada, desde los 8 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior (Acuático)</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>Se forman dos equipos de dos jugadores cada uno.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego donde se desarrolla particularmente el sentido del equilibrio de los contendientes. Muy divertido para campamentos de verano, donde con sucesivas eliminatorias se puede nombrar al mejor caballero acuático-montado.</p> <p><b>NOTA:</b> Si no se tienen dos balsas hinchables, pueden utilizarse dos troncos, sobre los que los participantes irán sentados.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Dos balsas neumáticas (o dos troncos), dos palos, y dos sábanas.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los caballeros de la rosa</u></p>	<p>Nº: 21</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> De 4 a 40 jugadores desde los 10 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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).</p> <p>Uno de los caballeros tiene un pañuelo colgando de la parte trasera de su pantalón. Es el caballero de la rosa.</p> <p>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.</p> <p>Vence la pareja que alcanza al caballero de la rosa y le arrebató su pañuelo.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Juego dinámico, que admite muchas variantes, a tenor de la imaginación del director del juego.</p>
<p><b>MATERIAL:</b> Un pañuelo.</p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los caballeros del pañuelo</u></p>	<p>Nº: 22</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Mínimo de 12, desde los 10 años</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>Según la condición física de los jugadores, adoptaremos una de éstas fórmulas:</p> <p>a) Los jugadores físicamente más fuertes serán los caballos, y los menos fuertes los jinetes.</p> <p>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".</p> <p>Los jugadores se dividen por parejas. Uno de ellos será el caballo, y el otro el caballero.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Quedan eliminados los caballeros desarmados ( los que perdieron el pañuelo) y el juego concluye cuando un equipo desarma totalmente al equipo contrario.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego de equipo, donde se desarrolla la habilidad táctica, la resistencia y la aventura.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Un pañuelo por pareja de jugadores.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La caza de la paloma</u></p>	<p>Nº: 23</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> De 20 a 30, desde lo 10 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Se marca en el suelo un pasillo de 20 metros de largo aprox. y 6 metros de ancho. A continuación, 5 jugadores se colocan al principio del pasillo, aunque fuera de él, en la zona que denominaremos "A". Son las palomas. El resto de los jugadores se colocan a ambos lados a lo largo del pasillo. Son los cazadores. Estos, tendrán un balón que se pasarán entre sí de un lado a otro del pasillo.

El juego consiste en que las palomas, una vez cada una, han de salir de la zona "A", llegar rápidamente al final del pasillo (Zona "B") y volver a la zona "A", sin ser alcanzados por el balón que le irán lanzando los cazadores, los cuales dispararán tantas veces como les sea posible a la paloma. Si la paloma es alcanzada, se quedará en el pasillo, en el lugar donde fue alcanzada. La siguiente paloma, sale de la zona "A", dispuesta a llegar hasta "B" y volver hasta "A" sin ser alcanzada. Al pasar junto a alguna paloma que haya sido alcanzada, la salvará con solo tocarla, con lo cual esa paloma "herida", sigue el camino que le queda por recorrer.

Los cazadores habrán vencido si al final del tiempo que se establezca previamente, retienen "heridas" en el pasillo a más de la mitad de las palomas. En caso contrario, son éstas las vencedoras.

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** La araña y las moscas

Nº: 24

**Nº DE PARTICIPANTES:** Hasta 100, según el terreno de juego.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Este juego se recomienda por lo divertido que resulta. Se prepara un terreno consistente, como se observa en el croquis, en un pasillo de tres metros de ancho, rectangular, y con un largo que variará según el nº de jugadores. Se designa un buen corredor para hacer el papel de "araña". Al empezar el juego, la araña se sitúa en uno de los extremos del corredor, y el resto de los jugadores (las moscas) en el otro.

A una señal del director del juego, la araña se lanza a cazar moscas. Ella no puede retroceder, pero sí, con un pie en su sitio, volverse de improviso para coger las moscas que vengan detrás de ella.

Cada mosca cogida forma parte de la "tela de araña". En efecto, en el momento en que es tocada, la "mosca" queda inmóvil donde fue tocada y, con los brazos extendidos, se esfuerza por dificultar el paso a las demás moscas y así facilitar el trabajo de la araña. Incluso la araña puede reunir su tela de araña en una o varias partes del pasillo de juego formando cadenas.

La tela de araña deja pasar a la araña, pero dificulta el paso de las moscas, sin agarrarlas. El juego termina con la captura de la última "mosca".

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** Blanco y negro

Nº: 25

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 10 y 20, desde los 8 años de edad.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:** Se prepara un campo de 40 metros de largo y 20 de ancho aprox. , según el nº de jugadores, y se marca una línea que lo divide por la mitad. La mitad de los jugadores se va a un campo y la otra mitad al otro. Son el grupo blanco y el otro el negro. Se pueden dar otros nombres: Ej. Ratas y ratones

Todos los jugadores tienen colgando detrás de su cintura un pañuelo. Si el director del juego grita ¡blanco!, los jugadores del equipo negro han de correr a ponerse a salvo al final de su campo y los jugadores blancos correrán tras ellos para quitarles sus pañoletas antes de que se pongan a salvo. En éste tiempo, los jugadores negros no pueden arrebatar su pañoleta a sus contrincantes. En cualquier momento, el director del juego puede gritar ¡negro!, y ahora, las cosas cambian: Son los blancos los que han de ponerse a salvo al fondo de su campo, y no pueden arrebatar más pañoletas.

El juego será muy dinámico sobre todo si el director del juego busca los momentos más "inoportunos" para cambiar el color. Los jugadores que pierdan sus pañuelos van quedando eliminados. Al final de 5 minutos de juego, el equipo que tenga más jugadores en juego es el vencedor.

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

**MATERIAL:** Un pañoleta por jugador.

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los tontos</u>	Nº: 26
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Ilimitado, a partir de los 8 años.	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b> 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.</p> <p>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.</p> <p><b>VARIANTE:</b> Se pueden colocar varias salidas y el director del juego se va desplazando a cada una de ellas.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Juego muy divertido, que desarrolla el sentido del oído, y el buen humor de los jugadores.</p>	
<b>MATERIAL:</b> Un pincel por jugador-barrera, y pinturas no dañinas	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El cascabel ciego</u>	Nº: 27
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> 2 cada vez, de edades a partir de 8 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Se clava sólidamente en el suelo un palo corto, al que se ata una cuerda de 10 metros de largo, por la parte central de ésta. A un extremo de la cuerda se agarra uno de los jugadores, y el otro, al extremo sobrante. Uno de los jugadores lleva en su mano una pañoleta con un nudo al extremo, o una porra de paja, y una pequeña campanilla al cuello. El otro jugador lleva en su mano un cascabel. Ambos jugadores llevan los ojos vendados.

Al iniciarse el juego, el director del mismo obliga a los jugadores a mantener bien tensa la cuerda que les une al palo y a situarse en lugares diametralmente opuestos; luego, al darse la señal, los jugadores quedan libres. El que lleva la porra, debe conseguir pegar al jugador que lleva el cascabel, el cual a su vez, intentará evitarlo huyendo.

El jugador que lleva el cascabel tiene que hacerlo sonar durante toda la partida. Se concede un tiempo para que el jugador de la porra logre pegar al otro.

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

**OBSERVACIONES:**

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** Las estatuas de sal

Nº: 28

**Nº DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 6, desde los 8 años de edad.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Antes de empezar el juego se designa un jugador por suertes, entre todos, que será el "contador". Se coloca en un extremo del patio, mientras que los demás se retiran al lado opuesto. Para los jugadores, el juego consiste en avanzar hacia el contador con condiciones especiales.

El contador, con la espalda vuelta a los jugadores, debe contar pausadamente hasta tres. Entonces se vuelve para mirar a los jugadores, y mandar al fondo del patio a los que ha visto moverse.

Los jugadores aprovechan el instante en que el contador está vuelto para avanzar, pero deben convertirse en estatuas de sal, es decir quedarse completamente inmóviles, cuando el contador los mire. Todo jugador al que el contador ve en el movimiento que sea, ha de ser nombrado por éste y debe volver al punto de partida.

Cuando uno de los jugadores ha logrado tocar al contador, corre hacia la línea de fondo haciendo que los demás le imiten, gritando ¡sálvese quien pueda!. El contador se lanza hacia uno cualquiera de los jugadores, y aquel a quien toque, pasa a ser contador.

Para evitar que baje de interés éste juego, no debe durar más de 15 a 25 minutos, según la edad de los niños.

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

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** La cabra de los cuernos de oro

Nº: 29

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 12 y 30, a partir de 9 años.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Un granjero tenía una hermosa cabra con los cuernos de oro. Como sabe que un bandido la codicia, hace guardia secretamente.

Los jugadores se colocan en círculo, cogidos de la mano; en el centro, un pañuelo anudado es la cabra de los cuernos de oro.

Un jugador designado por todos, "el bandido", se aleja del grupo y los demás jugadores eligen a un "granjero". El bandido se acerca ahora y ronda alrededor de "la granja" (círculo de jugadores), intentando apoderarse de la cabra de los cuernos de oro (el pañuelo anudado) que está en el centro del círculo. Cuando se decide, hace un "agujero" en la tapia (rompe la cadena que forman los jugadores cogidos de la mano) y se apodera de la cabra.

Para ganar, el bandido, una vez que coge la "cabra" ha de salir por donde entró y llegar hasta un punto que se ha designado de antemano por todos los jugadores antes de empezar el juego (la guarida del bandido), pero ¡cuidado; porque el granjero (al que el bandido no conoce), intentará coger al bandido antes de que llegue a su guarida. El granjero sólo podrá soltarse de sus vecinos y correr tras el bandido cuando el éste toque a la cabra. El bandido puede hacer toda clase de amagos de coger la cabra para descubrir al granjero.

Si el bandido es cogido por el granjero, éste hará de bandido en el siguiente juego.

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:** Un pañuelo con un nudo u otro objeto.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Pelota-túnel

Nº: 30

**Nº DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 20, desde los 8 años de edad.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

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

La operación se seguirá repitiendo hasta que todos los jugadores de la fila hayan avanzado hacia adelante y, el primero que pasó la pelota se encuentre en última posición. En el momento en que éste reciba la pelota, habrá concluido el juego. Vence la fila que primero logra el objetivo del juego.

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:** Una pelota por cada fila.

**NOMBRE DEL JUEGO:** La carrera ciega del cable

Nº: 31

**Nº DE PARTICIPANTES:** Uno cada vez, desde los 8 años de edad.

<b>LOCALIZACION: Juego de exterior</b>
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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.</p> <p>Los jugadores, saliendo por turno, se clasifican de acuerdo al tiempo empleado para realizar el recorrido.</p> <p>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.</p> <p>Antes de emprender el recorrido, los jugadores pueden estudiar el itinerario, pero durante éste, les está prohibido quitarse la venda de los ojos.</p>
<b>OBSERVACIONES:</b> <p>Es un juego que desarrolla esencialmente el sentido del tacto, y del equilibrio.</p>
<b>MATERIAL:</b> Cuerda, y pañoletas para vendar los ojos.

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La red-barrera electrificada</u>	Nº: 32
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 12 y 30, desde los 8 años de edad.	
<b>LOCALIZACION: Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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.</p> <p>Las piernas de los jugadores del equipo barrera deben permanecer en la misma posición durante todo el juego.</p> <p>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.</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego de carácter dinámico donde se hace imprescindible una gran dosis de agilidad y destreza.	
<b>MATERIAL:</b> Una venda para los ojos de cada jugador.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Acorralado</u>	Nº: 33
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> A partir de 9 aprox. , desde los 8 años.	
<b>LOCALIZACION: Juego de exterior</b>	



<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Juego dinámico, donde es necesario una gran dosis de habilidad por parte de los jugadores del centro del círculo y gran rapidez de movimientos por parte de todos.</p>
<p><b>MATERIAL:</b> Un balón de goma.</p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La pelota capitana</u></p>	<p>Nº: 34</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> De 20 en adelante, de 8 a 12 años de edad</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>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 sienta primera después de cada uno de los jugadores haya lanzado la pelota será la ganadora.</p> <p><b>VARIANTE:</b> 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.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Juego para divertirse distendidamente.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Una pelota por equipo.</p>	

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El avión sin piloto</u></p>	<p>Nº: 35</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Mínimo de 4, desde los 8 años.</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	

<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
Los jugadores se dividen en parejas. Uno de ellos será el avión y el otro, el piloto.	
Cada pareja se pondrá secretamente de acuerdo para establecer las palabras que sustituirá a la palabras "adelante", "atrás", "izquierda" y "derecha". (Ej.: Limón significará "adelante", patata significará "atrás". . . )	
Los aviones llevan una misión de reconocimiento consistente en alcanzar un lugar desconocido para ellos que en su momento vendrá marcado por un pañuelo u otra señal.	
Todos los "aviones" llevan los ojos vendados, y se colocan en la línea de salida. Los pilotos se colocan detrás de sus aviones. A una señal del director del juego, los aviones parten hacia el objetivo que en ese momento marcará el director, a la vista de los pilotos, los cuales dirigirán a sus aviones a distancia, con las palabras claves acordadas previamente por ellos.	
Vence el primer avión que llega a la meta.	
VARIANTE: El objetivo puede ser móvil, de manera que a cada dos minutos, por ejemplo, es cambiado de lugar, con lo cual el juego se complica.	
<b>OBSERVACIONES:</b>	
Juego muy divertido, pues a la algarabía de palabras raras que se cruzan (emisoras de radio) se une la desesperación a veces, de los pilotos que ven que sus aviones se despistan de ruta.	
<b>MATERIAL:</b> Una venda para los ojos por cada avión en liza.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La cacería de conejos</u>	Nº: 36
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 12 y 30, desde los 8 años de edad	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>	
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.	
<b>OBSERVACIONES:</b> Es un juego éste muy dinámico y divertido.	
<b>MATERIAL:</b> Una pelota de voleibol o similar.	

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los platillos flotantes</u>	Nº: 37
<b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Entre 4 y 12 por jugada, desde los 10 años	
<b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego explica que un nuevo y sensacional invento permite atravesar los mares a pie seco.

Cada viajero dispondrá de tres pequeños círculos de papel rígidos.

Los jugadores se colocan en una línea de salida, cada uno con sus tres círculos de papel, y a una señal del director del juego, parten hacia una meta prefijada.

La forma de correr sin embargo, no es sencilla: Colocan dos círculos en el suelo y ponen sus pies sobre ellos. El tercer círculo lo colocan delante, y ponen un pie en ellos. Ahora, se recupera el círculo que quedó detrás y se pone delante. Así, sucesivamente, se va avanzando sobre los círculos.

Vence el jugador que llegue primero a la meta. Quedarán eliminados los que pongan un pie fuera del círculo o la mano plana sobre el suelo.

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

**MATERIAL:** Tres círculos de cartulina o papel por jugador.

**NOMBRE DEL JUEGO:** El banderín

Nº: 38

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 6 y 30 aprox. desde los 8 años

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se colocan en círculo, y se cogen de las manos.

En el centro del círculo se clava un banderín de 1,5 a 2 metros de largo.

A una señal del director del juego, todos los jugadores empiezan a tirar hacia atrás, con lo que el círculo tenderá a moverse o a romperse.

Queda eliminado el jugador que tropiece con el banderín y lo haga caer; además, también serán eliminados los dos jugadores que, por no caer el banderín al encontrarse cerca de él, levanten sus brazos por encima del mismo. También quedarán eliminados los dos jugadores por donde se rompa el círculo.

El juego concluye cuando sólo queda un jugador, que será el vencedor.

**OBSERVACIONES:**

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** Kaa, la serpiente pitón

Nº: 39

**Nº DE PARTICIPANTES:** A partir de 10 jugadores, desde los 8 años

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Es necesario constituir un mínimo de dos equipos de por lo menos 5 jugadores cada uno. (Se pueden hacer más equipos y con más jugadores cada uno)

Los jugadores, a una señal del director del juego, deberán construir con sus ropas, una larga "serpiente", a fuerza de anudar de la manera mejor posible sólo las ropas que llevan en ese momento puestas (chalecos, calcetines, camisas, pañoletas, . . . )

Al finalizar el tiempo, el director del juego medirá con una cinta métrica las "serpientes" e indicará cual es la serpiente más larga, que será la ganadora.

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

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:** Una cinta métrica.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los cangrejos locos

Nº: 40

**Nº DE PARTICIPANTES:** A partir de 10, desde los 8 años de edad.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se constituyen en un mínimo de dos equipos de 5 jugadores cada uno. (Se pueden, por tanto, hacer más equipos, y de más miembros cada uno)

En un patio, o cualquier otro lugar despejado de obstáculos, se coloca una línea de salida y al fondo, a unos 30 metros aprox. , la línea de llegada.

Los equipos se colocan en la línea de salida, separados entre sí, para no molestarse un equipo a otro.

Los jugadores de cada equipo, se colocan hombro con hombro, y, a continuación, atan con sus pañoletas sus pies de manera que el pie izquierdo de cada jugador este unido al pie derecho del jugador colocado a su izquierda, y el pie derecho esté atado al pie izquierdo del jugador situado a su derecha. Los jugadores de los extremos sólo tendrán que atar un pie.

A una señal del director del juego, comienza la carrera. El "cangrejo" que primero llegue a la meta, es el vencedor.

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

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:** Esparadrapo o pañuelos suficientes para las ataduras

**NOMBRE DEL JUEGO:** El pulpo

Nº: 41

**Nº DE PARTICIPANTES:** Entre 10 y 40, desde los 8 años de edad.

**LOCALIZACION:** **Juego de exterior**

<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>En una zona amplia bien delimitada, sin obstáculos, los jugadores se concentran. Uno de ellos es designado "el pulpo".</p> <p>A una señal del director del juego, todos los jugadores echan a correr huyendo del "pulpo", que les persigue.</p> <p>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.</p> <p>El juego termina cuando se atrapa al último jugador que quedaba libre, y que ahora, al reanudarse el juego, será el "pulpo".</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego muy dinámico, en el que todos los jugadores participan activamente desde el principio hasta el final, siendo de gran aceptación y donde no importa la edad de los participantes, aunque hay que tener cuidado siempre con los más pequeños del grupo.</p> <p>Interesante jugarlo en un lugar despejado de obstáculos, como por ejemplo el patio de un colegio, la playa, . . .</p>
<p><b>MATERIAL:</b></p>

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>Los contrabandistas</u></p>	<p>Nº: 42</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Mínimo de 30, a partir de 12 años</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>Los jugadores se dividen en dos grupos: policías y contrabandistas. Con los contrabandistas se forman dos grupos de igual número, A y B. Cada uno de estos grupos establece su campo a una distancia de unos 300 metros el uno del otro. Posee cada grupo unos banderines que tiene que cambiarlos con los del otro grupo de contrabandistas, sin ser cogidos por los policías que están al acecho entre los dos campos.</p> <p>Para cogerse unos a otros se utiliza el sistema de los pañuelos colgando en la parte trasera del pantalón o del cinturón. Todo portador de un banderín al cual le sea cogido el pañuelo cuando llevaba un banderín propio hacia el campo del otro grupo de contrabandistas, queda eliminado y deberá volver a su campo y dejar el banderín allí. Si por el contrario, fue cogido cuando llevaba hacia su campo un banderín entregado a él por un contrabandista del otro grupo, deberá devolver el banderín al campo del otro grupo de contrabandistas.</p> <p>Un policía al que le hayan arrebatado su pañuelo no puede atacar a los contrabandista, pero sí vigilar y avisar a sus compañeros.</p> <p>Se da un tiempo fijo al cabo del cual acaba el juego, siendo vencedores los contrabandistas si han conseguido intercambiarse todos los banderines, y los policías si han evitado durante el tiempo de juego que eso no ocurriera.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Este juego tiene de casi de todo: Dinamismo, tácticas, juego en equipos, . . . , y desarrolla el sentido del juego en equipo, así como el juego limpio.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Banderines y pañoletas para los jugadores.</p>	

MAYO/93

<p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>La bomba de relojería</u></p>	<p>Nº: 43</p>
<p><b>Nº DE PARTICIPANTES:</b> Mínimo de 10 jugadores, a partir de 8 años</p>	
<p><b>LOCALIZACION:</b> <b>Juego de exterior</b></p>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se dividen en dos equipos, colocándose a una distancia aproximada de unos 40 metros un equipo de otro.

Cada equipo coloca en el suelo una gorra por jugador (o una caja), y a cada jugador se le asigna una de ellas, sin que el equipo contrario sepa de quien es cada una de las gorras.

Colocadas las gorras delante de cada equipo en el suelo, el director del juego se saca del bolsillo un pequeño despertador y avisa: "Esta es una bomba de relojería, y explotará dentro de pocos minutos, pero vosotros no sabéis cuando ocurrirá esto". Inmediatamente después, introducirá la "bomba" en una gorra cualquiera de uno de los dos equipos. En ése momento, el jugador dueño de la gorra, cogerá rápidamente la "bomba" y correrá hasta donde está el equipo contrario y la introducirá en cualquier gorra.

El juego consiste, como es fácil de adivinar, en que los jugadores corran de un lado para otro, desembarazándose de la "bomba" con rapidez, pues si en el trayecto "explota" (suena el despertador) quedará eliminado el jugador que la transportaba. Vence el equipo en el que, tras las sucesivas "explosiones", quede algún miembro "vivo".

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

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

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

NOMBRE DEL JUEGO: Aviso de policía

Nº: 44

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, de todas las edades.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

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

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

OBSERVACIONES: Juego que sirve para despertar al campamento.

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

MAYO/93

NOMBRE DEL JUEGO: Prueba "hebert" o múltiple

Nº: 45

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, desde todas las edades.
<b>LOCALIZACION: Juego de exterior</b>
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>El juego consiste en establecer un circuito de pruebas que han de realizar los jugadores (individualmente o por equipos) en el menor tiempo posible.</p> <p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. - Cruzar entre dos árboles a través de un andarivel.</li> <li>2. - Cruzar el río a nado.</li> <li>3. - Pelar completamente una naranja.</li> <li>4. - Llenar un recipiente de agua usando un vaso.</li> <li>5. - Comerse 5 polvorones.</li> <li>6. - Montar un tienda de campaña.</li> <li>7. - Encender fuego, asar un chorizo, comérselo y hacer desaparecer todo vestigio del fuego.</li> <li>8. - Buscar 10 especies distintas de plantas.</li> <li>9. - Realizar 5 nudos que se le indiquen.</li> <li>10. -</li> <li>11. -</li> <li>12. -</li> </ol>
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego para desarrollar, en general, todas las aptitudes físicas o psíquicas que se quieran.
<b>MATERIAL:</b>

MAYO/93

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> <u>El cocodrilo</u>	Nº: 46
Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 12, desde los 8 años de edad.	
<b>LOCALIZACION: Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>Se forman 2 o más equipos de jugadores de un mínimo de 6 jugadores por equipo.</p> <p>A continuación se dibuja un gran círculo en el suelo, y, uno de los equipos se coloca en el centro del mismo, en fila y cogidos por la cintura, mientras el resto de los jugadores se reparten fuera del círculo y alrededor de él.</p> <p>Con una pelota, los jugadores del exterior tratan, desde fuera del círculo, de golpear al último jugador del equipo que está dentro del círculo formado en fila, es decir, hay que acertar a la "cola" del "cocodrilo", que se mueve en todas direcciones intentando esquivar el balón.</p> <p>Cuando el jugador de la cola es golpeado por el balón, pasa a la cabeza de la fila, y ahora hay que acertar al nuevo jugador que hace de "cola". Cuando todos han sido tocados, entra en juego otro equipo.</p> <p>Al final, el equipo que más tiempo aguantó en el centro del círculo es el vencedor.</p> <p><b>VARIANTES:</b> Caben muchas variantes, como por ejemplo jugar con más de un balón, o con más de un cocodrilo a la vez, . . .</p>	
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego de carácter dinámico, que gusta mucho sobre todo a los más pequeños, y que desarrolla el espíritu de juego en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Un balón de goma.	

MAYO/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La carrera de tanques</u>	Nº: 47
Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 12. Edad: A partir de los 8 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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."</p> <p>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.</p> <p>Si un equipo se cae, deberá volver a levantarse y proseguir la carrera.</p>	
OBSERVACIONES: Es un juego dinámico, sin más pretensiones que divertir, y que hay que practicarlo en el campo o bosque, donde el terreno sea blando y las caídas inofensivas.	
MATERIAL: Metros de cuerda suficiente para atar a todos los "tanques".	

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La carrera de los nudos</u>	Nº: 48
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Desde los 8 años de edad.	
LOCALIZACION: <b>Juego de exterior</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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".</p> <p>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.</p> <p>Con éste juego no hay eliminaciones de jugadores, y todo el mundo participa hasta el final.</p> <p>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.</p>	
OBSERVACIONES: Este juego sirve para aprender a realizar bien un nudo concreto (primer caso), o varios nudos (variante). Lo importante es enseñar previamente a los jugadores el uso práctico de cada nudo, las partes de una cuerda, los cuidados básicos de una cuerda, etc.	
MATERIAL: Una cuerda por jugador.	

NOVIEMBRE/93

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Las sardinas en lata</u>	Nº: 49
---	--------



Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: Desde los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego es muy sencillo pero muy divertido, tanto para pequeños como para mayores.

Todos los jugadores cierran los ojos, y, en una zona no muy lejana del bosque, un jugador escogido previamente, se marcha y se esconde entre la maleza.

A la orden del director del juego todos los jugadores abren los ojos y corren a encontrar al jugador que se escondió. Quien le encuentre, lejos de avisar a los demás, se esconderá con el jugador encontrado, en el mismo sitio.

Otros jugadores les irán encontrando, y se irán sumando al grupo, con lo cual el "bulto" será cada vez mayor, y el alboroto y las risas irán en aumento, con lo cual se le facilitará la tarea de búsqueda a los jugadores que queden en juego.

El último jugador que encuentra el escondite es el perdedor, y será el que habrá de esconderse en la próxima jugada.

OBSERVACIONES:

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

MATERIAL:

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El árbol mágico</u>	Nº: 1
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 60, a partir de 12 años.	
LOCALIZACION: <b>GRAN JUEGO</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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).</p> <p>Los defensores se colocan fuera de la línea de defensa y no pueden entrar en dicha zona.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Ganan los atacantes si más de la mitad consiguen penetrar en el círculo de cuerdas antes de media hora. Si no entra la cuarta parte, ganan los defensores.</p> <p><b>VARIANTE:</b> 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.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de habilidad, por equipos y muy táctico. (Recomendado por su gran aceptación)	
MATERIAL: Cuerdas, y una pañoleta por jugador atacante.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La destrucción del telégrafo</u>	Nº: 2
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 50, partir de los 13 años	
LOCALIZACION: <b>GRAN JUEGO</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  <p>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)</p> <p>Los jugadores se dividen en dos grupos: Los atacantes y los defensores. Estos últimos serán el doble de integrantes que los atacantes.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	

**OBSERVACIONES:**

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** La patrulla fugitiva

Nº: 3

**Nº DE PARTICIPANTES:** Varios equipos. Edad: A partir de 14 años.

**LOCALIZACION:** **GRAN JUEGO**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Un equipo de varios jugadores (la patrulla fugitiva), sale el Sábado por la tarde hacia un destino que sólo el director del juego conoce. Durante esa noche y el día siguiente llevan una vida normal: cocinar, abastecimiento, excursión, etc. Como sabe que son buscados, la patrulla fugitiva debe evitar todo lo que pueda suponer una pista para sus perseguidores. Así aprenderán que un acampador no deja huella. Los fugitivos pueden hacer toda clase de falsas señales.

El domingo por la mañana, los demás jugadores (por lo menos el doble de los fugitivos), salen en busca de los fugitivos, en grupo o por patrullas. Pudiendo usar toda clase de medios para localizarlos (señales, ciclistas, etc. ) con el fin de buscar su emplazamiento y hacerlos prisioneros.

Los fugitivos no pueden hacer prisioneros, ni usar de la fuerza para no dejarse coger. Pueden escaparse siempre que no estén cercados. Tienen que llevar consigo todo el material.

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

**OBSERVACIONES:** (Juego especialmente recomendado)

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

**MATERIAL:**

**NOMBRE DEL JUEGO:** La marcha vigilada

Nº: 4

**Nº DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 30, a partir de los 14 años.

**LOCALIZACION:** **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO: "Una expedición de exploradores se interna en la selva, y, los nativos, recelosos, les vigilan a lo largo del recorrido para atacarles. . . ." (Tema del gran juego)

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

Explorador o nativo muerto se une a la marcha, y no puede participar del juego. Nativo "muerto" vale 10 puntos. "Actuación" del director del juego, vista por los "nativos" (cualquiera de ellos) vale para ellos 15 puntos. Vence el bando que al final del juego más puntos sumó.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, aconsejado para una marcha.

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

NOMBRE DEL JUEGO: El secreto de los Incas

Nº: 5

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de los 14 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

Se establecen dos grupos: Los Incas y los arqueólogos. Se marca una zona cuadrada bien delimitada con cuerdas, de 10 metros lado aprox. ,(según el nº de jugadores) y dentro de ella, el director del juego colocará bien visibles varios mensajes, que juntos compondrán el mapa que indica donde está situado el tesoro de los Incas. Todos los jugadores colgarán sus pañoletas en la parte trasera de su pantalón.

A una señal del director del juego, comienza el juego. Los "Incas" defienden su "santuario" de los "arqueólogos" que intentan entrar en él sin ser cogidos. La lucha se desarrolla durante no más de media hora por el sistema de quitar el pañuelo al contrario. Si un "arqueólogo" consigue entrar en el 'santuario' no puede ser cogido allí dentro; a continuación cogerá uno de los mensajes, y deberá hacerlo llegar hasta el director del juego sin que le atrapen los "Incas" al salir del "santuario", pues en ese caso, el mensaje será llevado de nuevo al "santuario" inca.

Pasados los 30 minutos, los "arqueólogos" se reúnen donde está el director del juego. Si con los trozos del mapa no consiguen averiguar donde está el tesoro, vencerán los "incas". Si lo descubren irán inmediatamente hacia allí (el tesoro aparecerá representado por un banderín clavado en el suelo, dentro de un círculo de 10 metros de diámetro). Los "incas" avisados ahora por el director del juego, marchan contra los "arqueólogos" para recuperar su tesoro. Si en 30 minutos logran recuperarlo y llevarlo hasta su "santuario" habrán vencido. Si un "inca" lleva el banderín y es eliminado, el banderín pasara de nuevo a ser colocado dentro del círculo, en el cual, además, no pueden entrar los "arqueólogos")

OBSERVACIONES:

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

MATERIAL: Mapa del tesoro, banderín, y cuerda.

NOMBRE DEL JUEGO: El bombardeo

Nº: 6

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de 8 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en dos equipos (dos "ejércitos") cada uno de los cuales establece su base a unos 300 metros del otro, delimitándolos con banderines, que formen un círculo que tenga de radio un paso por cada jugador. Los dos equipos conocen el emplazamiento de la "base" del contrario.

El juego consiste en salir los jugadores de ambos bandos de su campo a la señal de comienzo de juego, e ir a colocar el mayor número de bombas en el campo enemigo. Colocar una bomba es clavar una pequeña estaca o una piqueta visible dentro del campo enemigo. Sólo se puede poner una bomba cada vez, pues cada jugador sólo puede transportar una cada vez, de forma que cuando la haya "explosionado" deberá volver a su base a por otra (habrá una caja en cada base que será el polvorín de municiones). Los defensores no pueden entrar en sus propias bases ni atacar al enemigo que allí haya entrado.

Transcurrido el tiempo de juego, cada bomba colocada valdrá 1 punto, y cada enemigo eliminado al habersele quitado su pañoleta valdrá 5 puntos. Vence el equipo con más puntos.

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

OBSERVACIONES:

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

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

NOMBRE DEL JUEGO: El zorro

Nº: 7

Nº DE PARTICIPANTES: Cuantos más mejor, de todas las edades.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

#### REGLAS DEL JUEGO:

Este juego puede durar un día, ¡ o varios !.

El Zorro es un héroe que lucha contra los tiranos, más por su nobleza nunca los mata. Únicamente les deja su firma en sus cosas (una "Z") para descubrirlos, o les roba para darlo a los pobres, dejando su señal en el lugar del robo.

El director del juego avisa un día que ha recibido un mensaje de el Zorro y que para evitar catástrofes anunciadas será preciso detenerle. El director del juego ha nombrado previamente y en secreto al Zorro, el cual a su vez, y también secretamente, ha buscado dos ayudantes como espías.

El director del juego avisa a todos los jugadores que:

- A) El Zorro pondrá su señal allí donde robe o cometa fechorías
- B) Sólo el Zorro podrá dejar la señal. Sus ayudantes no.
- C) Cuando un jugador o varios, mediante la observación crean que tienen pruebas de quién es el Zorro, solicitarán del director del juego que por la noche se celebre un juicio.

Esa noche se nombra un jurado. Los acusadores expondrán sus pruebas y el abogado defensor intentará desvirtuarlas en discusión ordenada con acusadores y testigos.

Finalmente, el jurado delibera si las pruebas son suficientes y si así lo considera, declarará culpable al Zorro. Pero, cuidado, porque si resulta que se han equivocado, ellos y los acusadores se habrán ganado un baño en el río, o un buen manteo. En el caso de que acierten, será el zorro y/o alguno de su ayudantes quienes sufran la "condena".

#### OBSERVACIONES:

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

MATERIAL: Tizas para el Zorro.

NOMBRE DEL JUEGO: El asalto a los tanques

Nº: 8

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 12 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO (Nocturno)**

#### REGLAS DEL JUEGO:

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.

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:** Una pañoleta por jugador.

**NOMBRE DEL JUEGO:** El paso de la Línea maginot

Nº: 9

**Nº DE PARTICIPANTES:** 50, número ideal, a partir de los 14 años

**LOCALIZACION:** **GRAN JUEGO (Nocturno)**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Se ha de marcar un terreno de juego con muchos obstáculos de 200 metros de largo, por 30 de ancho, aprox. según el número de jugadores.

Los jugadores se dividen en 2 equipos. Uno de los equipos será el atacante, y lo forman 2/3 partes del total de participantes; el otro equipo son los defensores, formados por la tercera parte restante, que además van equipados con linternas.

Los defensores se colocan en la mitad del trayecto de la mejor manera posible para controlarlo totalmente.

Los atacantes, salen uno cada minuto, desde un extremo de la franja de terreno, con un mensaje telegráfico que les va dando el director del juego. Si llegan sin ser descubiertos hasta el "centro de espionaje" situado al otro lado atravesando la "línea maginot" y repiten el mensaje memorizado correctamente, sumará 10 puntos para su equipo. Si no lo dicen completo, sumará sólo 5 puntos.

Los defensores, "matarán" a los "correos" si les alumbran con sus "reflectores" y dicen su nombre en voz alta. Sumarán por cada acierto 10 puntos. Si yerran en el nombre, el "correo" se deja ver y suma los 10 puntos su equipo sin necesidad de que tenga que llegar hasta el final del recorrido. Vence el equipo que al final del juego sumó más puntos.

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:** Linternas para los defensores.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Las minas del Rey Salomón

Nº: 10

**Nº DE PARTICIPANTES:** Ilimitado, a partir de 8 años de edad.

**LOCALIZACION:** **GRAN JUEGO**

**REGLAS DEL JUEGO:**

El "tesoro" del Rey Salomón está enterrado en el centro de un círculo de unos 10 metros de diámetro marcado con cuerdas y defendido por el Director del juego.

Los jugadores se dividen en dos equipos: Los blancos y los rojos. Todos se colocan la pañoleta colgando detrás del pantalón. Partiendo de dos puntos opuestos intentan alcanzar la "mina" donde está el tesoro, pero, el director del juego que la defiende desde su interior, nombra a todo jugador que vea. El jugador así designado permanece en el lugar en que es visto. Cada jugador que llega al círculo puede libremente buscar el tesoro enterrado.

Una vez encontrado el tesoro, el director del juego da una señal convenida (Ej. un pitido de silbato si lo encontraron los blancos, y dos, si lo consiguieron los rojos). Los jugadores nombrados anteriormente toman de nuevo parte en el juego. Los jefes de cada equipo reagrupan a sus jugadores. El que lleva el tesoro, protegido por los miembros de su equipo, se esfuerza por llegar con él a un punto designado de antemano. El otro equipo intenta arrebatárselo y llevarlo él a ese mismo punto.

La captura se hace por el sistema del pañuelo. Cuando un jugador es capturado, se retira del juego. Si además era portador del tesoro, deberá dejarlo en el suelo.

Puntuación: 20 puntos para el equipo que se apodera del tesoro; un punto negativo a todo jugador visto por el director del juego; 20 puntos para el equipo que lleva el tesoro al lugar indicado; un punto por pañuelo capturado.

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** El ataque a la vía férrea

Nº: 11

**Nº DE PARTICIPANTES:** A partir de 30, desde los 12 años.

**LOCALIZACION:** **GRAN JUEGO**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Se forman dos grupos: Los vaqueros y los guardabosques.

Los vaqueros atacan la "vía del tren", para destruirla e impedir el paso de un convoy de armamento. Para conseguirlo, cada jugador deberá hacer explotar un petardo en la vía, sin ser antes capturado. Los petardos han de encenderse y hacerse explotar en la misma vía. Cada vaquero tiene tres petardos y una caja de cerillas.

Los guardabosques vigilan la vía impidiendo al enemigo encender petardos. No pueden vigilar dentro de la vía.

La vía está representada por una parte de carretera o camino, atravesando el bosque, que mida unos 200 metros (según el número de jugadores). Se limita colocando banderines en sus extremos.

Los bandos se atacan por el sistema del pañuelo. Un vaquero sin pañuelo, no puede colocar petardos, y un guardabosques sin pañuelo no puede impedir el ataque enemigo.

Al comienzo del juego se señala un tiempo determinado para dar fin al juego. Es conveniente avisar el tiempo que queda en el último cuarto de hora.

Puntuación: Se puede dar un punto por pañuelo cogido, dos puntos a los vaqueros por cada petardo explotado en la vía y uno a los guardabosques por petardo sin explotar que recuperen

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



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

NOMBRE DEL JUEGO: Los tesoros abandonados

Nº: 12

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de los 11 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

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.

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

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

NOMBRE DEL JUEGO: La búsqueda de "Malapinta"

Nº: 13

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 60, a partir de los 14 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

**REGLAS DEL JUEGO:**

"Malapinta" es un indio que huye de los rastreadores de su tribu, de la cual escapó, llevándose objetos de valor.

Un jugador, que será Malapinta, abandona a cierta hora el campamento. Ningún jugador le sigue. Malapinta, tras 10 minutos de marcha, se coloca en el brazo una banda azul, y sigue caminando hacia algún lugar intrincado del bosque previamente fijado (10 minutos más de marcha, aprox. ). Una vez llegue allí, acampará, encenderá un fuego y descansará junto a él. Quince minutos más tarde de encender el fuego, Malapinta, se cambiará la banda azul por una roja. Diez minutos más tarde de colocarse la banda roja, apagará el fuego y regresará al campamento por otro camino distinto, intentando no ser visto.

Quince minutos después de la salida de Malapinta del campamento indio, los "rastreadores" (los demás jugadores) salen en su búsqueda. Conocen perfectamente cual es el lugar de destino de Malapinta. Su objetivo es llegar, cada uno individualmente, y sin ser vistos, hasta donde Malapinta está acampado, y ver de qué color es la banda que tiene en el brazo, y una vez averiguado esto, volver al campamento y comunicarlo al director del juego. Si Malapinta, oye algún ruido extraño, cambiará inmediatamente su banda azul por la roja, apagará el fuego y volverá al campamento intentando no ser visto. Vencen los "rastreadores", si por lo menos la tercera parte de ellos, vieron a Malapinta en el fuego con la banda azul, o si 2/3 partes le vieron en el fuego, independientemente del color de la banda, o si todos vieron en algún momento la banda de Malapinta (sea del color que fuere, y estuviera donde estuviere). En cualquier otro caso, vence Malapinta. Los rastreadores no pueden hablar entre sí durante el juego. Sólo comunicarán lo que han visto al director del juego.

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

**MATERIAL:** Dos bandas de color y cerillas.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Kim espía

Nº: 14

**Nº DE PARTICIPANTES:** Cantos más mejor, de cualquier edad.

**LOCALIZACION:** **GRAN JUEGO**

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

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los infiltrados

Nº:15

**Nº DE PARTICIPANTES:** Ilimitado, desde los 8 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

**REGLAS DEL JUEGO:**

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 atarsela a la cabeza (las cintas en juego serán de varios colores, y cuanto más variados mejor). El árbitro anota el color de la cinta que cada jugador lleva en el pelo.

Cuando ambos bandos están listos, el director del juego, que se encuentra a mitad de camino entre los dos puntos de salida, da un toque de silbato. A esa señal, los jugadores de ambos bandos deben llegar hasta donde está el árbitro contrario. El tiempo máximo para llegar a la meta se determinará según las distancias y el nº de jugadores. Los jugadores, mientras avanzan a escondidas, apuntan el nombre y color de la cinta de cualquier jugador del equipo contrario que vean, intentando no ser vistos a su vez.

Una vez todos los jugadores han llegado a la meta, los árbitros sumarán todas las anotaciones realizadas por los jugadores, que además, no pueden durante el juego comunicarse entre sí. El equipo que más anotaciones ha hecho correctamente, es el vencedor.

**OBSERVACIONES:**

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

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

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los saboteadores

Nº: 16

**Nº DE PARTICIPANTES:** A partir de 20, de todas las edades.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Este juego se ha de poner en práctica en una acampada, comenzando a las 10h. aprox. , y su duración puede ser de todo un día, y para ello, lo primero es dividir a los jugadores se dividen en dos bandos. A cada equipo se le entregan 5 relojes despertadores ("bombas"), en perfecto estado de funcionamiento (relojes clásicos de campanas, y cuanto más grandes mejor) con la alarma dispuesta para que suene a las 19 h. , por ejemplo.

El director del juego abandona el campamento junto con un equipo durante 15 minutos. En ese tiempo, el otro equipo esconde sus "bombas" en el campamento, de manera que si suenan sean oídas desde donde esté colocado el mástil de la bandera; luego, la operación la realiza el otro equipo, abandonando el primer equipo el campamento durante otros 15 minutos. Si éste segundo equipo, al colocar sus "bombas" descubre alguna, la entregará al director del juego, que dará oportunidad al equipo que la colocó para que la vuelva a esconder.

**NOTA:** No pueden colocarse bombas ni en la cocina ni dentro de la tiendas de campaña.

Durante el día, junto con las actividades campamentales, todos los acampados buscan las "bombas" del equipo contrario. Cada vez que encuentren una, la entregarán al director del juego que la hará "explosionar" en público. El equipo que la encontró se ha ganado una docena de refrescos que regalará el jefe del campamento, por cada "bomba" encontrada.

A las 19 h. "explotarán" las bombas no encontradas, para divertimento de todos. Quienes más "bombas" encontraron, más refrescos tendrán para celebrarlo por la noche, y serán los vencedores del juego.

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

MATERIAL: 10 relojes-despertador.

NOMBRE DEL JUEGO: Los contrarios

Nº: 1

Nº DE PARTICIPANTES: 2 cada vez, de 8 a 11 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego para el tren o el autobús**

REGLAS DEL JUEGO:

Un jugador coge dos sombreros de papel y ofrece uno de ellos a otro jugador a su elección.

A partir de ese momento, éste último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si no se equivoca durante 2 minutos, es el vencedor. Durante esos dos minutos, los demás jugadores pueden animar al "imitador" o intentar distraerle para que se equivoque.

Luego, el jugador que venza de los dos, recoge el gorro al vencido y se lo entrega a un nuevo participante.

El jugador que ha de ser imitado al revés por su contrario, debe realizar gestos, movimientos y muecas graciosas, que harán las delicias de los más pequeños sobre todo.

OBSERVACIONES:

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

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

NOMBRE DEL JUEGO: Los "espaguetis"

Nº: 2

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 2, a partir de 7 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego para el tren o el autobús**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego distribuye por el tren o el autobús, un cordel para cada jugador, de 1 metro de largo aproximadamente.

A una señal, todos los jugadores intentan hacerle al cordel tantos nudos como le sea posible. El director del juego, 30 segundos más tarde, da otra señal, y los jugadores han de dejar de hacerle nudos a su cordel.

Ahora (y esto ellos no lo sabían) deben deshacer los nudos realizados. El primero que lo consiga levantará el brazo avisando al director del juego de que ha deshecho todos los nudos: es el vencedor. Sin embargo, el resto de los jugadores siguen desliando sus respectivos cordeles y el último que lo consiga, pagará un prenda que le exigirán los demás (Ej: decir en voz alta una poesía, cantar una canción, . . .)

Ahora, se les indica a los jugadores que vuelva a hacer todos los nudos que les sea posible, pero avisándoles previamente que no será éste el cordel que habrán de deshacer. A los 30 segundos, el director del juego indica a los jugadores que se intercambien su cordeles con otro jugador y que empiecen a deshacerlo. El primero que lo consigue vence, y el último paga prenda.

OBSERVACIONES:

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

MATERIAL: Un cordel por jugador.

NOMBRE DEL JUEGO: ¿Has visto lo que yo?

Nº: 3

N° DE PARTICIPANTES: Entre 3 y 16, de edades entre 8 y 11 años	
LOCALIZACION: <b>Juego para el tren o el autobús</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  Se prepara antes de salir ( o durante una parada en alguna estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo de la vía férrea o de la carretera Niño saludando a los viajeros, señora en una ventana, perro, vaca, árbol caído, iglesia, carro tirado por caballos, tractor, bicicleta,. . .  Un a vez en marcha, el director del juego coloca los papelitos doblados en una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y papeles. A una señal, todos abren sus papeles y observan por la ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al director del juego y lo mete de nuevo en la gorra.  El primer jugador que se desembara de todos sus papelitos es vencedor. El último, paga prenda.  NOTA: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta de que los papeles se pueden preparar en común durante el viaje.	
<b>OBSERVACIONES:</b> Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas de los pequeños ciudadanos, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: Noria, máquina trilladora,. . . También les brinda la ocasión de aprender a distinguir, desde lejos, un campo de avena de un campo de trigo, un naranjo de un peral,. . .	
MATERIAL: Papelitos, bolígrafo y una gorra.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Esta es mi nariz</u>	Nº: 4
N° DE PARTICIPANTES: Entre 4 y 10, a partir de 10 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego para el tren o el autobús</b>	
<b>REGLAS DEL JUEGO:</b>  Los jugadores están sentados. El director del juego se dirige a uno de ellos, y, señalándole su pie, anuncia:"Esta es mi nariz".  El jugador tiene que contestar, señalándole su nariz: "Este es mi pie".  Si contesta bien, es el director del juego quien toma de nuevo la palabra y se dirige a otro, diciéndole por ejemplo: "Esta es mi mano", y señalando a su cabeza, . . .  Cuando un jugador se equivoca, corresponde a éste el intentar hacer confundirse a otro jugador.  Empezad poco a poco, e ir cada vez con mayor rapidez. Es posible incluso jugar por equipos, con movimientos ejecutados por todos los miembros del equipo a la vez.	
<b>OBSERVACIONES:</b> Juego muy divertido, que desarrolla la agilidad mental, y que necesita de mucha concentración para no equivocarse. Mantiene distraídos a los jugadores durante largo tiempo, olvidando las fatigas propias del viaje.	
MATERIAL:	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los amigos</u>	Nº: 5
N° DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 12, a partir de los 8 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego para el tren</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tienen las manos colocadas abiertas sobre las rodillas.

Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano procura coger la mano de otro jugador. Se juega con las dos manos y ninguna debe quedarse sin pareja.

Sin embargo, el director del juego (que también participa del juego), una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo, y así es como siempre hay un número impar de manos, y, forzosamente queda una desocupada. El propietario de esa mano "viuda", se la mete en el bolsillo hasta el final del juego.

A la jugada siguiente, el director del juego, juego con las dos manos; a la tercera, con una sola, etc. , de suerte que siempre haya en juego un número impar de manos. Los jugadores que sucesivamente se quedan con las dos manos "viudas" (en los bolsillos) son eliminados, pero permanecen en su sitio.

Vence el jugador que queda enfrentado con el director del juego.

¡Atención!, el director del juego tiene interés en desplazarse de un extremo a otro del departamento.

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

OBSERVACIONES: Juego de relajación.

MATERIAL:

NOMBRE DEL JUEGO: El teléfono

Nº: 6

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 30, a partir de 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego para el tren o el autobús**

**REGLAS DEL JUEGO:**

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

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

OBSERVACIONES:

MATERIAL:

NOMBRE DEL JUEGO: Ni sí ni no

Nº: 7

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 2 y 15, a partir de los 8 años

LOCALIZACION: **Juego para el tren o el autobús**

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego inicia una conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas, a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni "sí" ni "no".

Quienes se equivoquen, quedan eliminados.

El último jugador en juego, es el vencedor.

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

**OBSERVACIONES:**

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

**MATERIAL:**

# Jugamos con material autoconstruido

Hoy en día atendiendo a la globalidad de todas las áreas se plantea la necesidad de establecer una interdisciplinariedad para poner en práctica determinados contenidos del currículum. De esta forma los contenidos se abordan desde diversos puntos de vista en cada área. En nuestro caso vamos a plantear un trabajo interdisciplinar entre el área de Educación Física y el área de Dibujo. El propósito será el diseño, reciclaje y aplicación del material construido a las clases de Educación Física. Con esto conseguimos trabajar contenidos propios de Educación Física y Dibujo, abordar temas transversales (educación del



consumidor, educación ambiental...), etc. El planteamiento general sería el siguiente:

Área	Objetivo	Material de apoyo
Dibujo	Diseñar y fabricar materiales para la práctica de actividad física, usando productos de deshecho y de uso cotidiano.	Elaboración de un CD audiovisual: taller de construcción y actividades de desarrollo.
Educación Física	Poner en práctica el material autoconstruido por los alumnos.	

De forma más específica, los objetivos que se plantean desde el área de Educación Física, son los siguientes:

- **Desarrollar y mejorar** las habilidades y destrezas motrices.
- **Potenciar** la imaginación y la creatividad, indagando sobre las posibilidades lúdico-recreativas de estos materiales.



- **Valorar** el carácter recreativo de estos juegos para su utilización en el tiempo de ocio.

A modo de ejemplo se proponen tres fichas de construcción y las actividades que se pueden realizar con el material construido. Quedará a elección de cada docente la planificación y temporalización de estos contenidos adaptados a su programación anual.

## YOGURCESTO (primer ciclo)

<b>Herramientas</b>	- Punzón.
---------------------	-----------

<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un vasito de yogur vacío.</li> <li>- Hilo de lana (aproximadamente 60 cm.).</li> <li>- Un trozo de papel de aluminio.</li> <li>- Un palillo de dientes (opcional).</li> </ul>
-----------------	--



<b>Construcción</b>	<p><b>Paso 1:</b> Envolvemos el hilo de lana con el papel de aluminio, formando una pelota pequeña (para que pueda entrar en el yogur).</p> <p><b>Paso 2:</b> Con el punzón hacemos un agujero pequeño en el vaso de yogur.</p> <p><b>Paso 3:</b> Introducimos el hilo de lana por el agujero del vaso de yogur y hacemos un nudo para que no se salga. Podemos hacer el nudo a un palillo de dientes para impedir que el hilo de lana se salga del vaso de yogur (opcional).</p>
---------------------	---

<b>Actividades</b>	<p><b>Actividad 1:</b> Individualmente cada jugador con un Yogurcesto, intentar meter la pelotita dentro del yogur (descubrimiento guiado).</p> <p><b>Actividad 2:</b> Todos colocados en un extremo del campo, avanzar tres pasos cada vez que metamos la pelotita dentro del yogur. Gana el que llegue antes a la portería contraria.</p> <p><b>Actividad 3:</b> Todos los jugadores con un Yogurcesto, excepto el que tiene el rol de pillar. El jugador que es tocado no puede moverse hasta que consiga encestar la bolita.</p> <p><b>Actividad 4:</b> Competición de Yogurcesto. Los jugadores van avanzando de nivel de dificultad para encestar la bolita: tres, dos, una oportunidad, por debajo de la pierna, por debajo del brazo, etc. El jugador que no pase al siguiente nivel seguirá practicando para el siguiente turno de campeonato.</p>
--------------------	---

## TRAGABOLAS (Segundo ciclo)

<b>Herramientas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tijeras.</li> <li>- Cinta de empaquetar.</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja grande de cartón (televisor, lavadora, etc.).</li> <li>- Papeles de revistas o periódicos.</li> <li>- Rotuladores o pintura.</li> </ul>



<b>Construcción</b>	<p><b>Paso 1:</b> A partir de la caja de cartón grande, se abren agujeros de diferentes tamaños y formas (cuadrada, triangular, rectangular, etc.).</p> <p><b>Paso 2:</b> Con un rotulador pintamos en la caja los puntos del 1 al 10 que le damos a cada agujero en función de la dificultad de introducir la pelota y de la situación más o menos centrada en la caja.</p> <p><b>Paso 3:</b> Con papeles de revistas y periódicos construimos bolas de diferentes tamaños.</p> <p><b>Paso 4:</b> Con la cinta de embalar recubrimos las bolas de papel para darle mayor peso y consistencia.</p>
---------------------	--

<b>Actividades</b>	<p><b>Actividad 1:</b> Desde una determinada distancia intentar introducir las pelotas dentro de los agujeros. Se puede hacer a modo de competición por parejas, tríos o en grupo.</p> <p><b>Actividad 2:</b> Por equipos, durante un tiempo determinado, lanzar alternativamente las pelotas intentando introducirlas en los agujeros. Las bolas que no se introducen son recogidas. Gana el equipo que mayor puntuación consiga.</p> <p><b>Actividad 3:</b> "Los 5 lanzamientos". Consiste en lanzar las pelotas de 5 formas diferentes e intentar conseguir el mayor número de puntos.</p> <p><b>Actividad 4:</b> Prefijamos 4 distancias diferentes para lanzar las pelotas. El valor de los puntos se multiplica por dos, tres, cuatro y cinco en función de la distancia.</p> <p><b>Actividad 5:</b> Por parejas, realizamos pases con una pelota de un lado al otro del campo intentando introducirla en algún agujero.</p>
--------------------	--

## PELOTA COMETA (Tercer ciclo)

<b>Herramientas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tijeras.</li><li>- Embudo</li></ul>
---------------------	---

<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 4 globos normales.</li><li>- Arroz o mijo.</li><li>- Bolsas de plástico de diferentes colores.</li></ul>
-----------------	--



<b>Construcción</b>	<p><b>Paso 1:</b> Con ayuda del embudo llena un globo de arroz y le haces un nudo creando una pequeña pelota. Corta la boquilla que sobra.</p> <p><b>Paso 2:</b> Corta varias tiras de plástico de las bolsas de colores. Puedes unir varias tiras.</p> <p><b>Paso 3:</b> Coloca los extremos de las tiras alrededor de la pelota creada en el paso 1.</p> <p><b>Paso 4:</b> Corta las boquillas de los 3 globos restantes e introduce cada uno en la pelota dejando la agujero del globo anterior tapado.</p>
---------------------	--

<b>Actividades</b>	<p><b>Actividad 1:</b> Individualmente, lanzar la Pelota Cometa hacia arriba y un poco hacia adelante. Dejar que caiga al suelo. El lanzamiento se realiza llevando el brazo hacia atrás y hacia adelante por debajo de la cintura.</p> <p><b>Actividad 2:</b> Igual que el ejercicio anterior, pero intentamos recoger la Pelota Cometa antes de que caiga al suelo.</p> <p><b>Actividad 3:</b> Individualmente, lanzamiento de precisión para intentar que la Pelota Cometa caiga dentro de un aro colocado a una distancia determinada.</p> <p><b>Actividad 4:</b> Por parejas colocados los componentes a una cierta distancia, lanzamiento y recepción de la pelota cometa intentando que no caiga al suelo. Podemos cambiar la forma de lanzamiento llevando el brazo hacia atrás y hacia adelante por encima del hombro (parecido a un lanzamiento de balonmano). Podemos colocar algún objeto (aros, pivotes...) como si se tratase de una muralla.</p> <p><b>Nota:</b> tener cuidado con las zonas de vuelo y caída de la Pelota Cometa para que no se produzca ningún accidente. Evitar que los alumnos/as crucen por la zona de caída.</p>
--------------------	---

A partir de esta experiencia se creó un CD interactivo de ayuda visual con un total de dieciocho juegos comprendiendo cada uno dos apartados: taller de construcción y actividades para su desarrollo. Se grabaron en vídeo los pasos para la elaboración y las actividades realizadas por los propios alumnos.

Con esta experiencia conseguimos una mayor motivación del alumnado ya que ellos son los protagonistas de una parte del proceso de enseñanza-aprendizaje (autoconstruyen y juegan). Animo a todo el profesorado a llevar a cabo este tipo de experiencias que impliquen a más de un área del currículum y motiven al alumnado a mejorar sus resultados académicos.

Fabián Núñez Avilés

Maestro y licenciado  
en Educación Física