EL LIBRO DE JUEGODS DE DARÍO

PORTADA: Iry Calle
Scouts del Peú

EL LIBRO DE JUEGOS DE DARIO

RECOPILADO, MONTADO Y ADAPTADO POR: Dario Pascual Antón.
Grupo Scout E.N.E.A.
Scouts de Alicante M.S.C.

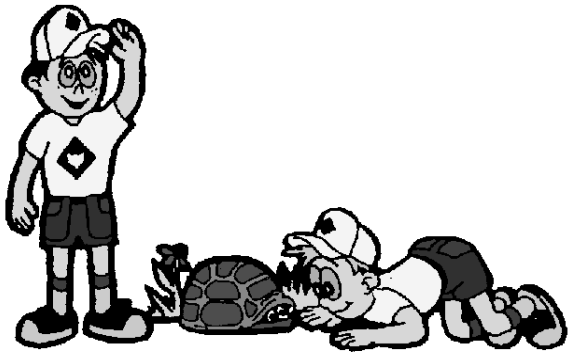
Prologo

En este libro se ha pretendido recopilar una gran batería de juegos para hacer más agradable la labor educativa. Para ello se han clasificado los juegos atendiendo a unas necesidades prácticas: juegos de exterior, juegos nocturnos, grandes juegos y juegos de interior; y también atendiendo a unas necesidades pedagógicas: juegos de presentación, juegos de conocimiento, juegos de distensión, juegos de confianza, juegos cooperativos.. Se ha pretendido clasificarlos lo mejor posible, ya que un juego puede ser de varios tipos a la vez, según el objetivo que buscamos con los chavales de nuestras unidades.

También decir que no todos los juegos están explicados exhaustivamente, en algunos se da la idea para que posteriormente la desarrolléis en vuestros grupos.

Esperando que os sea de gran utilidad en vuestra labor educativa en este mundillo del escultismo:

Dario Pascual Antón
Autor de la obra



INDICE

0. **El juego como instrumento educativo.**

1. **Juegos de exterior.**
   - 1.1 La batalla de globos.
   - 1.2 Pollito dentro, pollito fuera.
   - 1.3 Chinchada en cruz.
   - 1.4 Carrera de patatas.
   - 1.5 Carrera de las hojas.
   - 1.6 Dibujos por equipos.
   - 1.7 Conquista del círculo.
   - 1.8 Escondiendo mi número.
   - 1.9 EL cazador.
   - 1.10 El circuito ciego.
   - 1.11 Granjeros y cerditos.
   - 1.12 Las cuatro esquinas.
   - 1.13 Alicia en el país de las maravillas.
   - 1.14 Las Sardinas
   - 1.15 Cazadores, Sabuesos y Venados
   - 1.16 Carrera de cien pies al revés
   - 1.17 El pitador.
   - 1.18 El fugitivo.
   - 1.19 La caza de la culebra
   - 1.20 Rebajas
   - 1.21 El mundo al revés.
   - 1.22 Cazar el ruidoso.
   - 1.23 Juegos de relevos.
   - 1.24 Gimkama.
   - 1.25 El bordón envenenado.
   - 1.26 Dos líneas y una pañoleta.
   - 1.27 Un círculo y una pañoleta.
   - 1.28 Las banderas.
   - 1.29 Rescate del tesoro.
   - 1.30 Controla el palito.
   - 1.31 Pelea de gallos.
   - 1.32 Pelea de cangrejos.
   - 1.33 Una torre firme y hermosa.
   - 1.34 Matamoscas.
   - 1.35 Jaula, pájaro, terremoto.
   - 1.36 Alcanzar la pañoleta.
   - 1.37 Caballos y camellos.
   - 1.38 Tumba el trípode.
   - 1.39 Los contrabandistas.
   - 1.40 Perroguis.
   - 1.41 17 ideas de juegos sencillos.
   - 1.42 Fútbol Scout
   - 1.43 Ciudadela.
   - 1.44 Fútbol sin balón.
   - 1.45 Futbolín humano.
   - 1.46 Vampiros.
   - 1.47 Pogotrón.
   - 1.48 Los submarinos.
   - 1.49 El cazador de conejos.
   - 1.50 El gavilán.
   - 1.51 La red.
   - 1.52 El empedrado
   - 1.53 Las pulgas sabias.
   - 1.54 Relevos de cangrejos.
   - 1.55 Círculos de colores.
   - 1.56 Carrera de coches.
   - 1.57 Cangrejos, cuervos y grullas.
   - 1.58 Carrera de barcas.
   - 1.59 Caza de elefantes.
   - 1.60 Cohetes e interceptores.
   - 1.61 Los 10 pases.
   - 1.62 Moros y cristianos.
   - 1.63 Pepes y Pepas.
   - 1.64 Molino - Molino.
   - 1.65 La comida de los animales.
   - 1.66 El pastel.
   - 1.67 Bulldog.
   - 1.68 ¿Quién tiene miedo al lobo?.
   - 1.69 Las tres esquinas.
   - 1.70 El robanovias.
   - 1.71 Love.

2. **Juegos nocturnos.**
   - 2.1 La línea Maginot.
   - 2.2 El tesoro.
   - 2.3 El reo loco.
   - 2.4 Lobos y cazadores.
   - 2.5 Tregua en el río.
   - 2.6 Pito loco.
   - 2.7 Las cuatro colinas.
   - 2.8 Prisionero.
   - 2.9 Acecho mutuo.
   - 2.10 Animales carnívoros y herbívoros.
   - 2.11 El invisible.
   - 2.12 El oso.
   - 2.13 El lince.

3. **Juegos de presentación.**
   - 3.1 Conociendo a mis compañeros.
   - 3.2 ¿Te gustan tus vecinos?.
   - 3.3 El buen compañero.
   - 3.4 La manta.
   - 3.5 Me llamo y me pica.

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

4. **Juegos de conocimiento**.

4.1 Se busca
4.2 Al loro.
4.3 El nido.
4.4 El amigo desconocido.
4.5 Pegada de manos.
4.6 Bazar mágico.
4.7 Intercambio de siluetas.
4.8 Frases incompletas.
4.9 Si fuera.
4.10 El álbum de los recuerdos.
4.11 Reconozco tu animal.

5. **Juegos de confianza.**

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

6. **Grandes juegos.**

6.1. El rincón donde vivimos.
6.2. La vida de Baden Powell.
6.3. Los hechiceros de Theis.
6.4. La gaceta.
6.5. El secuestro.
6.6. La pócima de los Gnomos.
6.7. Monta tu rancho.

7. **Juegos de distensión**.

7.1 ¿Un qué?
7.2 La tormenta.
7.3 Aros musicales.
7.4 El dragón.
7.5 Palomitas de maíz.
7.6 ¿Qué es?.
7.7 El inquilino.
7.8 Las tijeras mágicas.
7.9 La culebra.
7.10 Vestir al espantapájaros.
7.11 La rosa de los vientos.
7.12 Baile por parejas.
7.13 Habla y haz lo contrario.
7.14 Sigue hablando.
7.15 El regate de la serpiente.
7.16 Gira la tortuga.
7.17 La granja.
7.18 JA-JA-JA.
7.19 ¿Me quieres dulzura?.
7.20 Lindo gatito.

8. **Juegos de interior.**

8.1 Visita al zoo.
8.2 Toma y dame.
8.3 Abracadabra.
8.4 Las abejas trabajadoras.
8.5 El guardián del tesoro.
8.6 Palabras ciegas.
8.7 ¿Dónde se esconde?.
8.8 Al cesar lo que es del cesar.
8.9 La cadena de gestos.
8.10 Pelota tiene tres sílabas.
8.11 Ciudad, pueblo o país.
8.12 El cerdito.
8.13 El mercado de chiní-chinó.
8.14 La madre abadesa.

9. **Juegos cooperativos.**

9.1 Orden en el blanco.
9.2 Paseo de narices.
9.3 Construir una máquina.
9.4 El aro.

9.5 La ere.
9.6 El puente.
9.7 Cuentos cooperativos.
9.8 Soplar la pluma.
9.9 EL lápiz en la botella.
9.10 Elefantes y palmeras.

10. Juegos de comunicación.

10.1 Dictar dibujos.
10.2 Inundación.
10.3 Con las manos en la masa.
10.4 Fantasmas.
10.5 Palabras cruzadas.
10.6 Afirmaciones en grupo.
10.7 Conversaciones con los pies.
10.8 Pescar con las manos.
10.9 Pío Pío.

11. Dinámicas.

11.1 ¿Qué espero del campamento?.
11.2 Opiniones en el campamento.
11.3 Relajación.
11.4 Soy un animal.
11.5 Mirarse a los ojos.
11.6 Dinámicas de relajación personal.
11.7 Tío sobrino.
.

0. *El juego como instrumento educativo*

0.1. Importancia del juego.

El juego supone para el niño la actividad más importante de su vida. El niño necesita jugar, ya que mediante el juego el niño puede sentir su cuerpo, tomar medida de sí mismo, descubrir que no esta solo, encontrarse con los demás, conocer su entorno.

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

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

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

Valores morales:

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

Valores físicos:

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

- Resistencia.
- Equilibrio.
- .....

Valores intelectuales:

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

En resumen:

0.2. Tipos de juegos.

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

***Según razones prácticas.**

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

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

El gran juego:

El gran juego es un juego de dirección más larga de lo normal, construido sobre un marco simbólico determinado, y con una importante labor educativa. En el gran juego los niños no solo interpretan unos papeles, sino que se sienten protagonistas de su propia historia siendo piratas, marcianos, indios,... Es decir se crean un mundo en el que ellos participan.

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

***Según razones pedagógicas.**

Según razones pedagógicas los juegos pueden dividirse en los siguientes tipos:

- **Presentación**: son juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento o contacto. Su objetivo principal es aprender los nombres y alguna característica mínima cuando algunos de los participantes no se conocen.

- **Conocimiento:** es cuando los participantes ya se conocen algo, profundizar un poco más para conocer sus rasgos, gustos, hobbies, personalidad,...

- **Comunicación:** son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación y por otra parte estimular la comunicación no verbal(expresión gestual, contacto físico, mirada,...) para favorecer otros tipos de comunicación.

- **Resolución de conflictos:** son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionados con estas. Constituyen un útil importante para aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles e interacciones, así como buscar posibles soluciones.

- **Distensión:** son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento,... El movimiento y la risa actúan como mecanismo de distensión psicológica y física en todas sus interacciones. Son útiles para cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: "calentar"

a un grupo, tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra,... En definitiva pasar un rato divertido con movimiento y risas. Para algunos autores las danzas las clasifican como juegos de distensión.

- **Juegos Populares:** son los típicos juegos de toda la vida y que se han ido transmitiendo de padres a hijos.

- **Confianza:** son juegos para que los participantes tomen confianza entre sí.

- **Juegos cooperativos:** son juegos en los que la cooperación entre los participantes es el elemento fundamental.

0.3. Papel de director del juego

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

Antes:

- Tener a su disposición una previsión de juegos bien surtida.
- Preparar el programa con antelación.
- Saber elegir el juego apropiado:
    - Centros de interés.
    - Edad y relación de los participantes.
    - Objetivos.
    - Lugar
    - Momento.
- Tener el material disponible.
- Saber explicar los juegos:
    - Pocas palabras
      $\Rightarrow$ explicación breve y clara.
    - Que quede bien definido:
      $\Rightarrow$ Campo de juego.
      $\Rightarrow$ Papel de cada jugador.

⇒ Reglas claras.
⇒ Forma de puntuación.

- Ordenar los equipos
  ⇒ que sean equilibrados.

- Motivación.

Durante:

- Cuidar la actitud:
  - Arbitro.
  - Justo.
  - Líder.
  - Saber motivar.
  - Sancionador.

- Mantener el interés y cambiar si resulta demasiado largo.
- Decidir quien es el ganador

Después:

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

0.4. El juego como elemento de evaluación.

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

1. JUEGOS DE DISTENSIÓN

1.1. La batalla de los globos

Material necesario: Un globo por participante.

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

1.2. Pollito adentro, pollito afuera

Material necesario: Una cuerda de 6 metros. Una bolsa o saco relleno con ropa.

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

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

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

1.3. Cinchada en cruz

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

Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como más les guste...). 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.

1.4. Carrera patatas

Material necesario: Una patata por participante. Un palito chico por participante.

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

1.5. Carrera de las hojas

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

1.6. Dibujos en equipo

Material necesario: Un lápiz por equipo. 5 o más pliegos de papel por equipo.

Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el scouter nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el scouter grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos.....

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

1.7. Conquista del círculo

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del scouter comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.

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

1.8. Escondiendo mi numero

Material necesario: Un lápiz y una hoja por participante. Pintura de cara.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

1.9. El cazador.

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con una pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con pañoleta a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja la pañoleta en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

1.10. Circuito ciego.

Material necesario: 1 pañuelo, pañoleta o venda por participante.

Se forman equipos de ± 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de 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 el 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 más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

1.11. Granjeros y cerditos

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los cerditos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los cerditos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el cerdito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los cerditos se invierten los papeles, pasando el equipo de cerditos a ser granjeros y los granjeros a cerditos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los cerditos cuando les tocó ser granjeros.

1.12. Las cuatro esquinas

Material necesario: 4 Pañuelos o pañoletas. 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo 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.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar las cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger las cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañoletas.

1.13. Alicia en el país de las maravillas

Material necesario: Naipes

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

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

Nota:
Cartas altas:10, J, Q, K, As. Cartas medias: 6,7,8,9. Cartas bajas: 2,3,4,5

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

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y 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.

1.14. Las Sardinas

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. 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 último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

1.15. Cazadores, Sabuesos y Venados

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

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

1.16. Carrera de cien pies al revés

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el número de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del scouter, el primer competidor(que en realidad es el último 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 último (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

1.17. El pitador

Material necesario: Un pito

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.
Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.

1.18. El fugitivo

Objetivos

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica la observación, el acecho y rastreo. Con este tipo de actividades conseguiremos

un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales.

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

Desarrollo

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

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

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

1.19. La caza de la culebra

En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número participantes. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 troperos cogen la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por un scouter a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren a por ella ganando quien la coja primero (como el pañuelo, pero arrancando los 2 en paralelo).

1.20 . Rebajas

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

1.21 . El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta,...).

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

1.22 . Cazar el ruidoso

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

1.23 . Juegos de relevos

Relevo 1

Hay tantas botellas como patrullas (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Las patrullas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o llave para poderse ir llenan la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

Relevo 2

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

primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

1.24. Gimkana

- La Gimkana será rotativa, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas las pruebas de la misma.
- Cada grupo llevará una lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma, deben encontrar al coordinador de la Gimkana para que les dé la letra correspondiente a su prueba.
- Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del campamento. El lugar y el número de prueba correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba, deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla.
- La Gimkana comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a su correspondiente prueba inicial.
- Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador de la Gimkana y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.

1.- Completar una Historia

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

" Erase una vez una mancha que no saltaba con Ariel, así que el dueño fue a preguntar al vecino. Resulta que el vecino tenía una mancha igual, por lo que fueron a la tienda a preguntar por un detergente. Pero el tendero tenía el mismo problema. Entonces los tres muchachos estaban frustrados por no tener una solución convincente y se internaron en el Monasterio de Silos (Burgos). Allí cantaron cantos gregorianos y entonces observaron que la mancha resbalaba por el jersey; pero no se caía. Y como no se caía, llamaron a otro elefante"

Lista de palabras:

Grupo 1: TIJERAS, COLON, PERDICES
Grupo 2: NEGRO, FELICES, COCODRILO
Grupo 3: LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN
Grupo 4: 30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN

Grupo 5: MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS
Grupo 6: HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS
Grupo 7: PILA, SILLÓN, PITUFO
Grupo 8: PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA

Organización: 1 scouter, 20 folios y bolígrafos.

2.- Ropa al revés

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

Organización: 1 scouter.

3.- Cosas disparatadas

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

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

Organización: Un scouter.

4.- Regala una sonrisa

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

Organización: Un scouter.

5.- Lo voy a resistir !!!

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

Organización: Un scouter, un cronómetro.

6.- Todos a correr

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

Organización: Un scouter, unas tijeras.

7.- Soy rico

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

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

8.- Todos podemos

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

1.25. El bordón envenenado.

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

1.26. Dos líneas y una pañoleta.

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

Se le asigna un numero a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5; el scouter estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los números "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar la pañoleta y llevársela, el jugador del equipo contrario (el que no alcanzó a coger la pañoleta) correrá tras de él que sí cogió la pañoleta y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

1.27. Un circulo y una pañoleta

Muy parecido al juego anterior; se hacen dos (pueden separarse en mas equipos)equipos numerando cada equipo por separado desde el 1 al... y colocando una pañoleta en el brazo a un equipo (u otro elemento para distinguir cada equipo). Luego se forma un círculo con todos los participantes de los equipos revueltos y con las piernas abiertas de tal forma que pueda pasar alguien entre ellas.

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

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

1.28. Las banderas.

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

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

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

El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario

robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve la pañoleta, y se le deposita en la cárcel.

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

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

1.29. Rescate del tesoro

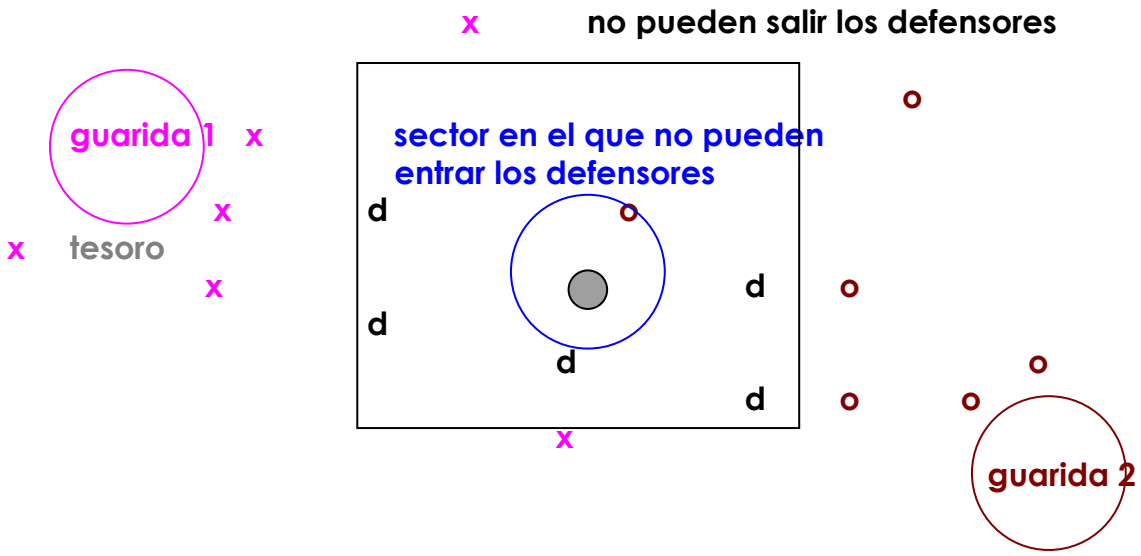
- 3 equipos; 2 atacantes y 1 defensor.
- 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc.) que serán el tesoro.
- Los 2 equipos atacantes usarán la pañoleta atrás (en el pantalón).
- Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para levarla a su guarida. Deben tratar de que los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

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

d **equipo defensores**

o **equipo atacante 2**

x **equipo atacante 1**



1.30. Controla el palito.

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la "trompa" como si fueran a dar un beso). El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer muecas o gestos para que el del frente se ría.

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

1.31. Pelea de gallos

Dos contrincantes se colocan en cuclillas (con las piernas flexionadas, sin colocarse de rodillas), uno frente al otro. El juego consiste en tratar de botar al contrincante, empujándolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños.

1.32. Pelea de cangrejos

Dos contrincantes se colocan en "4 patas" con sus dos manos y la punta de sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con una parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio.

Al igual que la "pelea de gallos" exige mucha agilidad, coordinación y viveza por parte de los participantes.

1.33. Una torre alta, firme y hermosa

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Material necesario: Un pegamento en barra por equipo. 2-3 diarios completos que se puedan usar opcionalmente papel de volantín u otro para adornar

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +-30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

1.34. Matamoscas

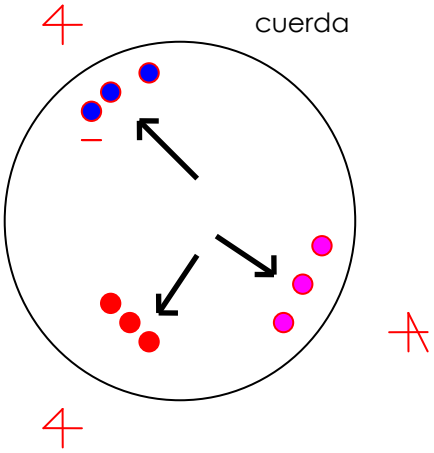
Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20*10 mts. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

1.35. Jaula, pájaro, terremoto.

Juego de integración de preferencia para los más pequeños.

Se forman tríos de participantes dos de los cuales se colocan frente a frente con sus brazos estirados formando una "casita" o jaula. El tercer integrante del trío se coloca dentro de la jaula ya que es el pajarito. Cuando el scouter grita "pájaro", los nombrados salen de sus jaulas y entran a otra. Al decir "jaula", los pájaros quedan quietos y las jaulas cambian de pájaro (cada uno de la jaula sale a cualquier lado). Al grito de "terremoto", todos se cambian y forman nuevos tríos de jaula-pájaro.

1.36. Alcanzar la pañoleta.



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

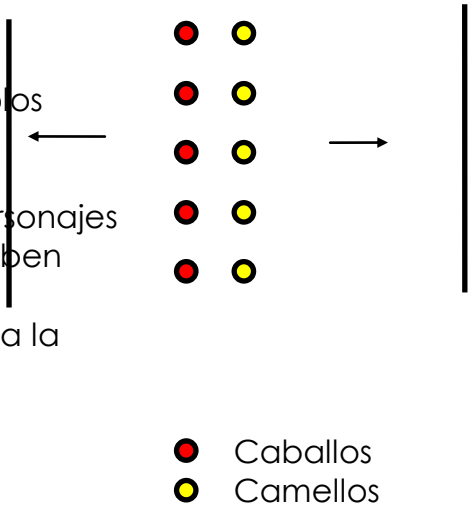
Pueden formarse tres equipos o más, los que se
colocarán dentro de un círculo formado por una cuerda.

El objetivo del equipo es alcanzar la pañoleta que se encuentra frente a su equipo, el que debe estar mínimo a 2 metros de distancia. El juego es bastante entretenido si los equipos son parejos en fuerza, ya que todos empujan la cuerda hacia su pañoleta.

1.37. Caballos y camellos.

Se forman dos equipos, uno llamado los "camellos" y otro los "caballos", formándolos como se ve en la figura.

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



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

Este juego puede usarse si quiere contar una historia determinada a los participantes, entregarles conocimiento, etc. para lo que se puede cambiar los nombres de los equipos. Por ejemplo pueden llamarse los "banderlog" y los "lobos" para explicar a los lobatos la diferencia entre estos dos personajes.

1.38. Tumba el trípode

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

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

Mecánica del juego

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

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

* al silbato todos los jugadores se tornaran inmóviles en la posición en la que se encuentre.

* al siguiente silbato el juego continúa, el arbitro decidirá si cambia o no la posición de la pelota durante el inmóvil procurando no dar la ventaja a ninguna patrulla.

* el jefe o arbitro decidirá las limitaciones del juego: no vale jalar, ni empujar... o simplemente vale todo.

* puedes hacerlo también con las piernas atadas, o en tres pies...

1.39. Los contrabandistas

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

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

1.40. Perronguis

Hay que formar un campo como el que está dibujado

----------principio del campo----------

campo 1

---------Aquí se coloca el que se queda con la pelota, no se puede mover de esta línea---------

campo 2

----------Fin del campo----------

Se la queda uno en el medio y los demás en el inicio del campo. El del medio nombra a uno y éste debe atravesar al campo 2 sin que le dé. Si logra pasar, al llegar al final del campo grita "Perronguis", Los demás al oír el grito deben intentar pasar a la vez al campo 2. Si alguno de ellos es dado por el que está en medio se queda también en medio y entonces cada uno de ellos dirá un nombre. El juego sigue hasta que no quede nadie fuera del centro.

1.41. 17 Ideas de juegos sencillos

- Temas Esotérico.

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

- El abogado.

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

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

- El que tiene mas ropa puesta, esquimal.

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

- Kim de Gusto, Olfato, Vista, Tacto.

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

- Curriculum.
    Meta en la vida o valor más importante.
    Personalidad, Rasgo que resalte y el que quieres resaltar.
    Compañero ideal, descríbelo.
    Temor más grande.
    Mi mayor alegría.
    Que es lo que más me relaja.
    Mayor desprecio.
    Mejor manera de morir.
    Mi peor sueño.
    Como me decían cuando chico.
    Con qué cosa te sentirías realizado en tu vida.
    Tu mayor deseo.
    ¿Si pudieras viajar a una época de la historia a cual viajarías?
    Tienes la posibilidad de viajar en el tiempo. ¿Qué cambiarías de tu vida?

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

- El asesino.
    De un grupo de personas se escoge a un asesino que al guiñar un ojo, irá matando a cada participante hasta que uno adivine quién es el asesino.
    Previo a esto se despistará al grupo mostrándole al tacto al asesino, o dándole características de él.

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

    Llega un adulto joven a un restorán en la costa, no se le ve muy alegre, pide al mozo un filete de lobo marino que había en la carta. Al llegar el pedido

el personaje prueba el primer pedacito, sale muy emocionado del restorán, casi llorando. Entra en su casa y se suicida.
(Se había comido a su esposa para subsistir en la isla del naufragio, le habían dicho que ere lobo de mar. Eran recién casados).

Un tipo en pelota en el medio del desierto, con un palito de fósforos en la mano.
(Iba en un globo se le estaba acabando el aire, vieron quién sacaba el palito más corto).

Una persona esta sentada en su salón leyendo el diario, se ve un poco enflaquecida. Suena el timbre y aparece un hombre con un paquete. No se dicen palabras y se va. Abre el paquete y es un brazo izquierdo aun caliente. Al otro día se repite la escena con otro hombre pero este es un poco mayor que el anterior. También encontramos un brazo izquierdo.
(Estaban perdidos en una isla, no había comida echaron suerte y el que estaba en su salón perdió y se comieron su brazo izquierdo, luego los rescataron, antes que los otros se cortaran el suyo, y habían hecho un pacto de que todos se lo cortarían aunque los rescataran).

- Banderlogs

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

- Hazte la fama y échate a la cama

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

- Ciudades de España

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

- ¿Por qué soy como soy?

Cómo soy. 4 características
Como era cuando chico

Como quería mi Papá que fuera
Era el niño preferido
Como son mis Padres
Como me gusta ser

- Noticiario

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

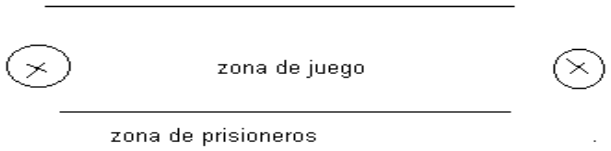
1.42. Fútbol Scout.

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

1.43. Ciudadela.

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

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



1.44. El fútbol sin balón.

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

1.45. Futbolín humano.

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

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

1.46. Los vampiros.

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

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

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

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

1.47. Pogotrón.

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

1.48. Submarinos.

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

El juego trata de que los equipos deben moverse por el terreno guiados por las instrucciones del último que son golpes que se irán retransmitiendo uno por uno. Si da un golpe en el hombro derecho se gira a la derecha, en el izquierdo a la izquierda, en los dos recto, si da un golpe la cabeza el primero sale corriendo y si choca con un submarino dicho submarino queda eliminado, si no choca queda eliminado el torpedo y dicho equipo seguirá con uno menos.

1.49. El cazador de conejos.

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

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

1.50. Al gavilán.

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

El juego se inicia:
- Ciervos: "Al gavilán".
- Gavilán: "¿Dónde están los ciervos?
- C: "En el bosque".
- G: "¿Y qué hacen?"
- C: "Trabajar".
- G: "¿Y en qué oficio?".
- C: "En el de carpintero".
- G: "¿Hay que capturarlos?"

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

y cerrarán el paso a los demás ciervos en la carrera siguiente. Gana el niño que se ha mantenido ciervo hasta el final. ¿EL premio? Ser gavilán en la nueva partida.

1.51. La red.

La mitad de los participantes son la red, la otra mitad, los pececillos. Para formar la red, los niños forman un corro.

Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los pececillos entran y salen, corretean.....

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

1.52. El empedrado.

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

1.53. Las pulgas sabias.

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

Previamente se han preparado unos papeles temáticos: flores, animales, ríos... El niño cabeza de equipo coge un papel, lee el tema y los demás del equipo tienen que adivinar cinco palabras que empiecen por una letra elegida al azar abriendo un diccionario. Tienen tres minutos para hacerlo. De conseguirlo, tendrán que dar cinco saltos, sin soltarse y sin tocarse (es bueno que haya un árbitro). El Primero se pondrá a la cola de la fila y le tocará al segundo equipo. De no lograr las cinco que se piden, saltarán solamente el número de respuestas que hayan acertado y seguirá a la cabeza el mismo niño que inició el juego.

1.54. Relevos del cangrejo.

En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

1.55. Círculos coloreados.

Se necesitan 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón. Se divide a los participantes en dos equipos iguales que se deben numerar ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.
El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el circulo del color correcto gana un punto para su equipo.
Sugerencias: ROJO = Sangre ó Cerezas, AZUL = Cielo ó Mar, VERDE = Césped ó Esmeralda AMARILLO = Limón ó Sol , MARRON = Tierra ó Patata.

1.56. Carreras de coches.

Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se la da el nombre de un coche. Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les ha dicho.
Ej.
1. Mini-gatear
2. Wolkswagon - saltando
3. Jaguar-corriendo
4. Jensen - a la pata coja
5. Skoda - andar de lado
6. Cavalier - saltando sobre una sola pierna

1.57. Cangrejos, cuervos y grullas.

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

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

1.58. Carrera de barcas.

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

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

1.59. Caza del elefante

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

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

Los lobatos siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben coger los colores de otras seisenas. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polvos de talco) de elefante en el suelo. Todas ellas llevan al mismo sitio donde todos los elefantes se ven claramente, llevando mantas deshilachadas en sus espaldas. Pero los elefantes han sido capturados por una

banda de ladrones que venderán a cuenta los elefantes a los lobatos por $200 nada más, nada menos.

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

1.60. Cohetes e interceptores.

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

Se juega por dos equipos. A los atacantes se les llama cohetes y a los defensores se les llama interceptores. Se marca la zona de tiro y se coloca el cubo en el centro. Solo los cohetes tienen permitido entrar en la zona de tiro. Hasta cuatro interceptores pueden estar alrededor del área de tiro. Los cohetes tienen una base de la que cogen sus cabezas. Cada cohete solo puede llevar una cabeza a la zona de tiro. Si un cohete es tocado por un interceptor deberá entregar su cabeza y volver a la base. 20 cabezas en el cubo destruyen la zona de tiro del interceptor. Todas las pelotas valen un punto excepto las blancas que valen cinco puntos. Si la zona de tiro de los interceptores no ha sido destruida en 20 minutos, los equipos cambian de posición, así todos tienen la oportunidad de atacar y de defender. Este juego es mejor para zonas donde haya sitios donde esconderse o para jugar de noche cuando se ve peor.

1.61. Los 10 pases.

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

Las reglas son las siguientes:

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

1.62. Moros y cristianos.

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

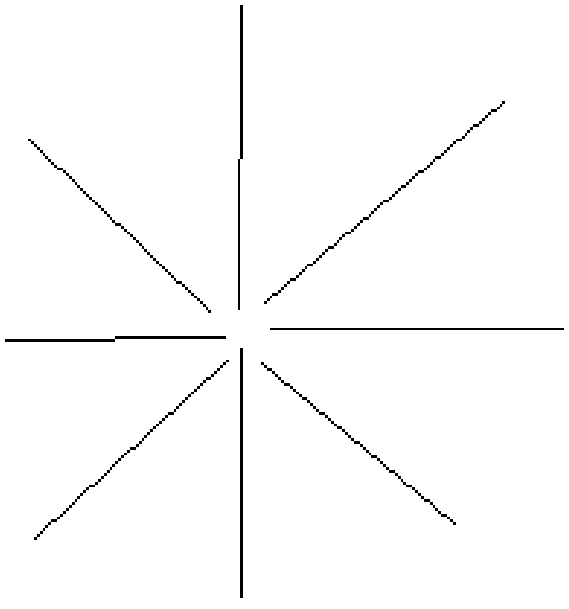
1.63. Pepas y Pepes.

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

1.64. Molino-Molino.

Se forman varios equipos entre los participantes uno queda libre que es el viento. Se sientan encajándose uno detrás de otro los miembros de un equipo, distribuyendo a los equipos como si fueran las aspas de un molino. El viento irá pasando por detrás de todos los equipos y tocará la cabeza al último diciendo: "Molino-Molino", si dice "Ale, Ale a volar" se levantará todo el equipo y por detrás de los demás equipos corriendo, volverán a su sitio en sentido del viento, teniendo en cuenta que el viento también ocupará un sitio.

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



Forma de colocar a los equipos.

1.65. La comida de los animales.

Se forman equipos entre los participantes. Se ponen los equipos en filas enfrentadas con las piernas abiertas, en el centro de todos los equipos se pondrá un objeto que será la comida. El primero de cada equipo es un animal de la granja, (por ejemplo el Gallo), el segundo otro (por ejemplo el cerdo), así sucesivamente. El animador cuenta una historia, y cuando nombre un animal, ese animal saldrán de la fila y por detrás de los equipos volverán a su sitio, pasarán por debajo de las piernas de sus compañeros e intentarán coger la comida, el primero que coja la comida su equipo tiene un punto.

1.66. El pastel.

Se forman equipos entre lo participantes, cada uno tendrá el nombre de la parte de un pastel, guinda, nata, chocolate, bizcocho, bandeja,... Los equipos se ponen en fila uno al lado de otro y enfrente de los equipos se hace una marca a una cierta distancia(tipo relevos), cuando el animador nombre a un componente, por ejemplo "Que salga la guinda a la pata coja", entonces la guinda saldrá a la pata coja llegará hasta el sitio marcado volverá a su equipo, el primero que llegue su equipo recibe un punto. Si el animador dice pastel, todos los equipos tendrán que ir al sitio marcado y hacer el pastel, primero la bandeja, encima la nata, luego el chocolate, etc. El que primero forme el paste recibe un punto.

1.67. Bulldog.

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

1.68. ¿Quién tiene miedo al lobo?.

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

1.69. Las tres esquinas.

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

1.70. El robanovias.

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

1.71. Love.

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

2. JUEGOS NOCTURNOS

2.1. La línea Maginot.

Terreno con materiales o árboles.

Material necesario: Linternas, una por "guardia", dos lumogases

Se demarca una línea de ± 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas. En el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc., además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).Los participantes o "reos" se localizan a +- 100 metros de la línea. El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc.) y los "reos" tratan de pasar por la línea Maginot sin ser descubierto por los "guardias" que rondan por el terreno. Los "reos" mueren cuando son nombrados por algún guardia.

2.2. El tesoro.

Terreno con materiales o árboles.

Material: Linternas, una por "guardia", lámpara, pito.

Muy parecido a la línea Maginot.

Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y pito) sin ser descubierto por los sus guardianes, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre. Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

2.3. El reo loco.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Material: Una linterna por participante.

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

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

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

2.4. Lobos y cazadores.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

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

Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes de dividen en dos equipos. Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.

Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.

2.5. Tregua en el río.

Especial para lobatos.

Material: 4 lumogases.

Realización

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

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

Los Lobatos o Gacelas pueden simular beber agua con seguridad mientras el sol brille, pero tan pronto como las nubes lo cubran (se apagan las lámparas) la lluvia viene y la tregua se acaba, entonces los Lobatos o Gacelas salen corriendo a sus rincones asignados, antes de que un Viejo Lobo o Consejero lo

capture, si alguien es capturado(a) en el momento de que la lampara se enciende, este puede gritar "TREGUA" y se le deja en libertad enseguida.

2.6 . Pito loco.

Un scouter con varias cintas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de las cintas de manos del scouter, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El scouter puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de cintas.

2.7. Las cuatro colinas

Objetivos

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

Material

Cada uno de los defensores deben llevar una linterna, y debe haber dos o tres lumogases dentro del perímetro.

Desarrollo

Escoger un terreno muy accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumogás, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores, que han recorrido 1 terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores. Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores. Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de sus participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar. Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún problemilla.

2.8. El prisionero

Un prisionero es atado a un árbol del bosque por sus guardianes por varias cuerdas. Atado el prisionero, los guardianes se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. Pasados unos minutos se deja salir de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse e ir desatando las cuerdas una por una. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste volverá a su escondite. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado. El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

2.9. Acecho mutuo

Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (05-1km de radio). 10-15' mas tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto, pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.

2.10. Animales carnívoros y herbívoros.

Se divide a los participantes en dos bandos uno serán los herbívoros (cebras, gacelas,...) y otros los carnívoros (hienas, lenes,...) y un cocodrilo que puede atacar a ambos grupos. Los jugadores se colocaran la pañoleta atrás. Habrán tres zonas de juego representada por un lumogas y limitadas por un círculo, en las cuales habrá hierva y agua representados por papeles, cada una de estas zonas representará un país Africano (Burundi, Zimwabue, Lesoto, ...) Los animales harán sus sonidos característicos. Cada animal herbívoro llevará tres vidas. El director del juego mandará por especies a ir a los pises a por agua y hierva y a los animales carnívoros a por un herbívoro y el cocodrilo se esconde para coger a cualquier animal. Cuando un animal carnívoro encuentra a un herbívoro y le quita la pañoleta le dará una vida que llevará al director del juego, y el herbívoro volverá a que el director le dé un nuevo destino; si ocurre el caso contrario el herbívoro seguirá su camino y el carnívoro volverá para que el director le mande por otro animal. Si el cocodrilo caza a un

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

2.11. El invisible

Uno de los participantes será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas: Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrá otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños,

2.12. El oso.

Varios de los participantes con trozos de papel (tantos como equipos)con la palabra OSO deben de esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los demás participantes por equipos y guiados por el sonido del silbato deben tratar de encontrar a los osos. Cuando encuentran a uno le piden un papel y siguen buscando. Los osos pueden cambiar de sitio.

Gana el equipo que más osos consiga.

2.13. El lince.

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

3. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

3.1. Conociendo a mis compañeros

Material necesario: Un balón.

Metodología

La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de los niños (niño 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niño 2). Mientras la que fue nombrada (niño 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el niño (niño 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niño 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los niños que corrían escuchen esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niño 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el niño nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

3.2. ¿Te gustan tus vecinos?.

Se hace sentar a todos los scouts en un circulo y uno se pone de pie. El que esta de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?. Si contesta que SI vuelve a preguntar el que esta de pie. ¿PORQUÉ?, el que esta sentado entonces contestará PORQUE NO ME GUSTA QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC. Entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo en preguntar, si contesta que NO, vuelve a preguntar ¿A QUIÉN PREFIERES?, Y el que está sentado dice dos nombres, entonces los vecinos se cambiaran por los nombres que ha dicho, y el que está de pie también intentará sentarse, quedando uno de pie, que será el próximo en preguntar.

3.3. El buen compañero.

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

3.4. La manta.

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

3.5. Me llamo y me pica.

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

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

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

3.7. Bits

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

3.8. Presentación gesticulada.

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

3.9. Naranja-Limón.

Se sienta a los participantes en circulo, quedando uno en el centro, y va diciéndole a los participantes NARANJA o LIMÓN, si dice NARANJA el participante dirá el nombre de la persona de la derecha y si dice LIMÓN izquierda, si acierta no pasa nada, pero si falla pasa al centro. Si en un momento del juego la persona del centro dice(por ejemplo), ESTOY ENAMORADO DE TODOS LOS QUE TENGAN CAMISETA BLANCA, entonces todos los participantes que tengan camisa blanca se tendrán que cambiar de sitio, y

el que estaba en el centro intentará colocarse en un lugar, después de esta operación el que se quede sin sitio pasará al centro.

3.10. El círculo de entrevistas.

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

3.11. La pelota caliente.

Material necesario: una pelota.

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

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

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

3.12 . El pistolero.

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

3.13. La orquesta.

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

3.14. ¿Quieres la pelota?.

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

3.15. ¿Me quieres?.

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

3.16. El culipandeo.

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

3.17. Pelota al aire.

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

3.18. Ficha guapa de presentación.

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

3.19. Palmadas.

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

3.20. Este es mi amigo.

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

3.21. La cesta está revuelta.

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

3.22. La telaraña (Madeja de lana).

Los participantes forman un círculo, uno (que tiene la madeja de lana) comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

3.23. Explota globos.

Se forma un círculo, se reparte 1 globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo. Y gritando su nombre

explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

3.24. Ocupar el terreno.

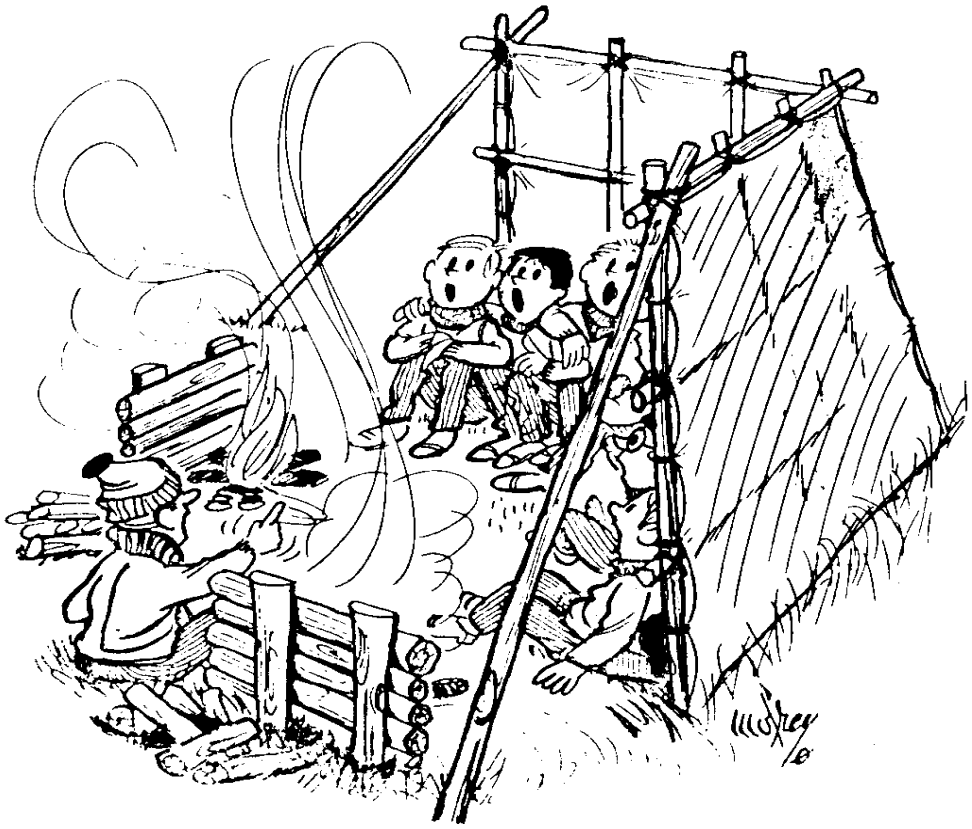
El grupo se coloca formando un círculo, comienza un componente que a la vez que grita
el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.

3.25 . El chulo.

Los participantes se colocan en círculo, uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, 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.

3.26. Persecución de nombres.

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



4. JUEGOS DE CONOCIMIENTO.

4.1. Se busca.

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

SE BUSCA ALGUIEN QUE.....

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

(ejemplo de ficha)

4.2. Al Loro

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

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

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

4.3. El nido

Cada jugador cogerá un objeto que le sirva de ficha. Cada jugador tendrá rotulador. El primer jugador tira el dado y dibuja el número de casillas correspondiente a la cara superior del dado, y en cada casilla asignará una misión como un viaje, una cualidad que te define, algo que te ha ocurrido en el pasado,... Tira el dado el siguiente jugador y dibuja las casillas a continuación de las del otro jugador, así sucesivamente hasta que cada jugador haya tirado una o dos veces dependiendo del número de jugadores, entonces todos los jugadores colocarán su ficha en la salida, tiraran el dado y harán lo que le ponga la casilla.

4.4. El amigo desconocido.

Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de su amigo secreto, apuntando las situaciones, que le hayan ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo cada uno escribirá una carta a su amigo secreto, explicándole lo que le parecía de él. Luego se reúne al grupo, y cada uno leerá la carta a su amigo secreto, pudiendo las demás personas aportar más.

4.5. Pegada de manos.

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

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

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

4.6. Bazar mágico.

La persona que anima el juego cuenta a los jugadores: "Imaginaos que nos encontramos en un gran bazar donde hay de todo. Este bazar es mágico y especial: cada cual puede coger la característica que más desearía tener y en cambio puede dejar le que menos le gusta de sí mismo. Solo se puede entrar una vez para dejar y coger otra cosa". Cada persona escribe en un papel lo que dejaría y en otro lo que cogería, poniendo entre paréntesis su nombre. Se hace un mural dividido en dos secciones: "COGER" y "DEJAR". Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles van "entrando en el bazar" y colocando sus papeles en el lugar respectivo. A continuación, se hace la puesta en común comunicando las razones o motivos de sus elecciones.

4.7. Intercambio de siluetas.

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

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

4.8. Frases incompletas.

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

Las frases a completar son del tipo:
Cuando estoy callado en grupo...
Cuando estoy con una persona y no me habla me siento...
Cuando me enfado con alguien me siento...
Cuando alguien se enfada con migo me siento...
Cuando critico a alguien me siento...
Cuando alguien que está conmigo me siento...
Cuando soy injusto me siento
Cuando alguien es injusto con migo me siento...
Cuando digo un cumplido me siento...
....
Después de la puesta en común se harán las siguientes preguntas:

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

4.9. Album de recuerdos.

Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por la 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.

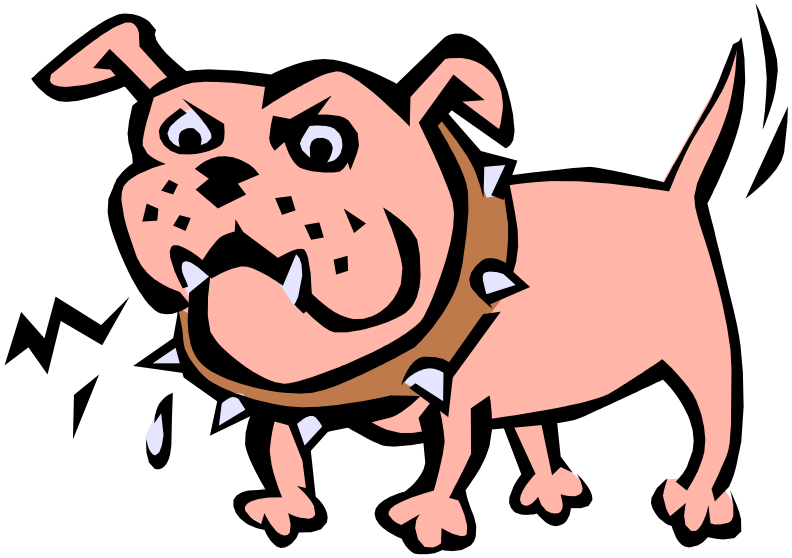
Una vez hecho todos los albunnes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se
irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

4.10. Si fuera...

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

4.11. Reconozco tú animal.

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



5. JUEGOS DE CONFIANZA.

5.1. El escultor.

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

5.2. Abrazos musicales.

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

5.3. El lavacoches.

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

5.4. El lazarillo.

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

5.5. El viento y el árbol.

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

5.6. Muelle humano.

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

5.7. El jardinero.

Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

5.8. Control remoto.

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

5.9. Nariz con nariz.

Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablara. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados.

5.10. Drácula o eres tú el amor de mi vida.

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

5.11. Pareja de estatuas.

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

5.12. Paseo lunar.

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

5.13. La ducha.

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

5.14. Colección.

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

5.15. Esquí alpino.

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

6. GRANDES JUEGOS

6.1. El rincón donde vivimos

Objetivos

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

Metodología

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

Preparación

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

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

2 Puesta en escena (optativa)

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

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

3 Personajes (orientativo)

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

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

Desarrollo de la sesión

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

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

3. El fiscal lee el acta de acusación.

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

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

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

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

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

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

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

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

8. El juez formula la sentencia

Observaciones

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

Notas de Apoyo

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

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

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

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

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

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

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

6.2. Vida de Baden Powel

Objetivos

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

Desarrollo de la actividad

Por equipos: 15 minutos
Gran grupo: 10 minutos Ambos se pueden ampliar

Tiempo aproximado

30 minutos

Material necesario

Textos a ordenar, tantos como patrullas. Bolígrafos.
Orientaciones metodológicas

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

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

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

· Robert Stepheson Smith Powell "Sto." Nace en Londres el 22 de Febrero de 1.857. · Huérfano de padre a los 3 años. Stephe emprende la reforma del mundo y redacta "Leyes para mí cuando sea mayor": " ... hay que rezar a Dios siempre que se pueda pero no se puede ser bueno sólo rezando, sino que se debe intentar con mucho empeño ser bueno". Fue nombrado subteniente del 13º de Húsares, estacionado en Lucknow, en la India. Se introduce en las artes escénicas de la dramatización y la imitación. Cae enfermo y vuelve a Inglaterra como oficial del ejército
<1884>
· Vuelve a la India y cuatro años mas tarde el regimiento será enviado a Natal (África del Sur)
· Ste. Ya es capitán y deja de lado las altas jerarquías del Ejército instruyendo a los suyos, en levantar planos y seguir huellas.
· "Los hombres deben ser entrenados para fijarse en todo aquellos que escape a los ojos de un individuo normal" (Baden-Powell)
· Siente pasión por la exploración, el disfraz y la observación
· Baden-Powell es nombrado oficial de información para todo el mediterráneo. En dos años visita Turquía, Albania, Bosnia Herzegovina, Túnez y Argelia
<1896>

· Por sus servicios en la tierra de Matabeles, (África del Sur), a la edad de 40 años, fue ascendido a coronel. En éste tiempo fue declarado el mejor explorador del Ejército Británico, al tiempo que sufrió un consejo de guerra del que salió libre de acusación. Una fotografía de la época, lo muestra con una pañoleta en ésta campaña, que luego incorporó al atuendo de sus exploradores.

<1897>

· Siendo coronel, de nuevo en la India, creó el cuerpo de exploradores y consiguió que pudiesen llevar una flor de lis cosida sobre su manga, para distinguirse

<1899>

· Máfeking (África del Sur) es una pequeña ciudad que fue sitiada con Tse encerrado en su interior y que le ofreció la ocasión de poner en práctica, sus cualidades de jefe, explorador y actor.

<1900>

· Nombrado general a los 43 años

<1903>

· Con la edad de 46 años, es nombrado Inspector general de Caballería

<1907>

· Acaban sus funciones como inspector

<1910>

· Dimite del ejército después de ser nombrado caballero comendador de la Orden Victoria.

<1907>

· Isla de Bronwsea-Julio. "Junté a veinte chicos de distinta educación y posición,... quería ver que qué medida mi idea interesaría a las diferentes clases de chicos, (...), enseñamos a los muchachos cámping, cocina, observación, deducción, trabajos de pionerismo con madera, socorrismo, salud, higiene y todo ese tipo de destrezas".

· To Scout => Explorar. Ahora pasaba a designar un modo de ser, un modo de educar con más características diseñadas por Baden-Powell: Nace el Escultismo

<1902>

· "Es necesario que cada uno en su vida sea tan feliz como pueda porque si uno es feliz, tendrá el poder de hacer felices a todos los que le rodean.

<1910>

· Foto de la primera niña scout en el Cristal Palace. Empezaron las Girls Scouts

<1911>

· Se funda en Vitoria la primera unidad de Exploradores de España

<1912>

· B.P. Se casa a los 55 años con Miss Olave Soanes de 23 años

<1913>

· Creación de la rama Lobatos

<1919>

· Funda Gilwell Park: escuela para la formación de Jefes, establecida a modo de campamento permanente.
<1917>
· Organización de las "Girl Scouts"
<1920>
· Primera reunión mundial de scouts (Jamboree) en Londres
<1929>
· Tercer Jamboree en Liverpool, a la que asisten 50.000 scouts de 42 países. Baden Powell visita Cádiz, Palma de Mallorca y Tenerife. Tiene 72 años.
<1937>
· B.P. recibe el premio Wateler por la Paz
<1938>
· Se retira de la vida pública a los 81 años
<1941>
· Muere en Nyeri (Kenya) el 8 de Enero. Tiene 84 años.

6.4. Los hechiceros de Theis.

Se dividen a los participantes en tres equipos diferentes:

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

Motivación

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

Preparación

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

Reglas

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

6.4. La gaceta.

Objetivo

Realizar una gaceta entre los equipos.

Motivación

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

Reglas

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

Puestos

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

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

Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del equipo debe de leer una parte de un texto distorsionando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por

persona. El siguiente equipo debe de adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de equipos realizan el mismo proceso simultáneamente.

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

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

Una vez realizadas las pruebas, cada equipo:

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

6.5. El secuestro(Juego de ciudad).

Objetivo

Se trata de descubrir un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.

Motivación

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

Reglas

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

- Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos durante un tiempo determinado para cada prueba
-

Mensajes y pruebas

1. Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es un parque conocido de la ciudad.
2. Una vez en el parque un scouter pregunta al equipo los nombres de especies de plantas que deben de reconocer para conseguir la siguiente pista.
3. El mensaje les envía a la estación de tren o autobús y encontrar un nuevo contacto que les entregará una cámara de fotografía y un sobre cerrado que deberán de abrir una vez finalizada la prueba.
4. Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad, la cámara la entregarán al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías abrirán el sobre y los manda a una dirección. Pero antes deben de comprar una determinada revista.
5. El siguiente contacto les da un mensaje para descifrar de la siguiente forma:

   Página 6 línea 3 palabra 2
   Página 4 línea 2 palabra 1
   .....

6. Cuando descifren el mensaje les llevará a un lugar que es donde está el botánico, para liberarlo deben de luchar contra los guardias con los dados. Si le vencen liberan al botánico si no les vencen deberán de ir a un lugar y conseguir una arma secreta para volver a enfrentarse.
7. El juego acaba cuando todos los equipos han liberado al botánico.

6.6. La pócima de los Gnomos.

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

Motivación

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

Desarrollo

- Se forman equipos entre los participantes a cada equipo se le da una botella donde deben de recoger la pócima.

- En los puestos se darán los ingredientes de la fórmula una cantidad según se haya hecho la prueba.
- Los ingredientes son agua, azúcar, limón y hierva buena.

6.7. Montemos un rancho.

Se divide a los participantes en grupos. Cada uno de estos grupos pasará a desempeñar el papel de una familia de colonos que llega a una zona virgen y debe asentarse en ella partiendo de 0.
Para empezar debemos de tener en cuenta que la labor de los scouters es reproducir al más puro estilo "western" un pequeño pueblo en el que los nuevos colonos puedan intentar conseguir todo aquello que necesiten para poder establecerse. Las cosas necesarias son:

- **Ayuntamiento,** es el punto fundamental del juego, debe aclarar las dudas, solucionar los conflictos y organizar todo. Es donde comienza el juego. En él se conceden las propiedades y recoge impuestos.

- **Salón,** en el se podrá:

  - Jugar al Black Jack para obtener dinero.
  - Trabajar como bailarina.
  - Trabajar como camarero.
  - Intentar realizar cualquier apuesta imaginable.
  - Un buen duelo de globos de agua rompe la monotonía.

- **Oficina del Sheriff,** el sheriff debe velar por el mantenimiento de la paz y el orden en la ciudad, las apuestas están prohibidas, las peleas, los disparos,... Y como no defender los intereses del malvado Willian Zorton, al fin y al cabo le paga más que nadie, pero cualquier soborno puede ser bien aceptado.

- **La banda de Willian Zorton,** y que mejor trabajo que molestar a los colonos. Acabar con sus ranchos, comprar los almacenes y subir el precio, hacer trampas en el Black Jack, fomentar peleas para que los colonos acaben en la cárcel. Nunca dejes tu rancho desprotegido.

- **Almacén,** en el se podrá comprar lo necesario para montar el rancho en condiciones:

  - Vallas y cercas para sus tierras.
  - Abonos.
  - Comida para los animales.
  - Bastones para sellar las reses.

- Materiales para construir las instalaciones.
- Armas

◦ **Establos,** es donde se pueden comprar los animales.

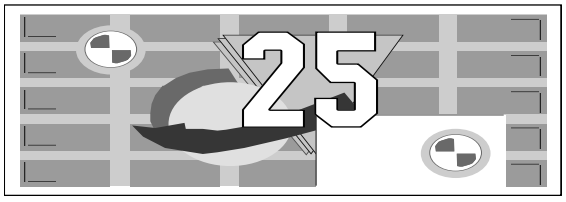
◦ **Veterinario,** da los permisos para que se pueda tener animales en el rancho, ante la peste equina es el único que sabría que hacer. También es el médico del pueblo para los duelos y como no el enterrador del pueblo, para las heridas muy graves.

◦ **Barbería,** puede hacer falta un aprendiz que trabaje por un puñado de dólares.
◦ **Escuela,** cualquier desesperado podrá ponerse a enseñar danzas y otro tipo de conocimientos a los niños.

◦ **Ferrocarril,** y como no trabajar para el estado colocando las inestimables vías férreas. El estado pagará cuando le apetece.

◦ **Posada, é**l/ella se podrá hacer de servicio de habitaciones por la tienda, aseos, cocina,... más conocido como Patrulla de servicio.

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



7. JUEGOS DE DISTENSIÓN.

7.1 . ¿Un qué?.

El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo. El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. El que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta: "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro menaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión. También se puede hacer pasando objetos para un lado es un CLIP y para otro un CLAP

7.2. La tormenta.

Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos.

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo.

El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chascar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos). Da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chascando los dedos. A continuación indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando los mismos pasos en sentido contrario. Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.

7.3. Aros musicales.

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

Para comenzar a jugar los participantes se agruparán por parejas, colocándose cada una de ellas dentro de un aro de psicomotricidad. Cada miembro del grupo sujeta una parte del aro y, mientras suena la música, baila por la habitación manteniéndose dentro del aro. Cada vez que la música deje de oírse, los jugadores de dos aros diferentes formarán equipo, colocándose

juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro funcionan como uno solo).El juego continúa hasta que el mayor número posible de participantes estén dentro del único aro es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino por el dominio del propio cuerpo.

Variantes

Mantener los aros quietos en el suelo:

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

Se puede jugar también con sillas:

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

7.4. El dragón.

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

7.5. Palomitas pegadizas.

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

7.6. ¿Qué es?.

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

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

7.7. El inquilino.

Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan la pared derecha e izquierda respectivamente. El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

7.8. Las tijeras mágicas.

Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director. El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas. Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.

7.9. Las culebras.

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

7.10. Vestir al espantapájaros.

Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste. En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mimas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.

7.11. La rosa de los vientos.

Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula. Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los nombrados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrán perdido el juego.

7.12. Bailes por parejas.

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

7.13. Habla y haz lo contrario.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

7.14. Sigue hablando

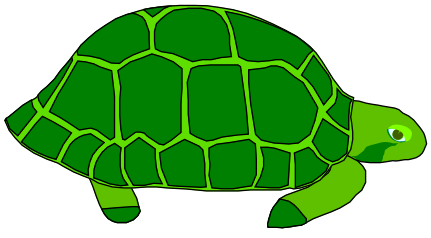
Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un arbitro que decida el ganador de cada pareja.

7.15. El regate de la serpiente.

Cinco o seis chavales se colocan en línea, en el centro de un circulo formado por el resto. Cada uno de los chavales que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.
El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que esta colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del circulo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente.

7.16. Gira a la tortuga.

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



7.17. La granja.

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

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

7.18. JA-JA-JA.

Una persona se tumba sobre el suelo. La siguiente coloca su cabeza sobre el estómago de la primera, y así las demás. Una vez colocados todos la primera dice: "¡JA!", la segunda dice: "¡JA, JA!", la tercera dice: "¡JA, JA, JA!" y así sucesivamente aumentando el número de "JAS" hasta el último. También se puede hacer en orden inverso la primera dice tantos "JAS" como participantes y se va disminuyendo uno cada vez.

7.19. ¿Me quieres dulzura?.

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

7.20. Lindo gatito.

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

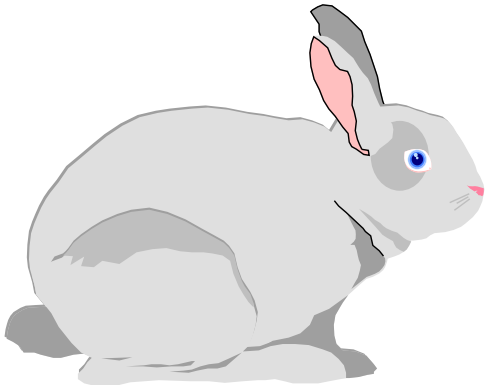
8. JUEGOS DE INTERIOR

8.1. La visita al zoo.

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

Se propone un modelo:

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



8.2. Toma y dame.

Hay que sacrificar esa ropa vieja de papá que ya no se pone, por ejemplo: dos camisas, dos pares de calcetines, dos jerseys y dos pantalones cortos. Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal de 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, ser irá quitando las prendas y pasándoselas al segundo, que hará lo mismo. Así hasta el último relevista. ¿Quién ganará?.

8.3. Abracadabra.

Uno de los participantes hará de mago. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece". El mago infantil tiene que suprimir uno de los objetos. Gana quien primero se dé cuenta de que es lo que ha desaparecido.

8.4. Las abejas trabajadoras.

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

8.5. El guardián del tesoro.

Uno de los participantes hace de guardián. El resto, de posibles ladrones. Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián. Ése es el tesoro que uno de los ladrones tendrá que birlar. ¿Quién será?. Los niños lo deciden mediante señas. El ladrón habrá de acercarse, sin hacer el más mínimo ruido y tendrá que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián detecta el más leve sonido, gritará: "Ladrón" y señalará el lugar donde crea que está el caco. Si éste ha sido desenmascarado, se designará otro guardián y el ladrón volverá a su sitio. Si consigue robar el tesoro, él se convertirá en el nuevo guardián del tesoro.

8.6. Palpar a ciegas.

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

Es conveniente que no haya tiempo entre un objeto y el siguiente. Al final, se les da un papel y un bolígrafo a cada chaval y tendrán que anotar todos los objetos que recuerden, preferiblemente en el orden en que los han recibido.

¿Quién tendrá memoria de elefante?

8.7. ¿Dónde se esconden?.

Se trata de descubrir palabras. 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.

8.8. Al cesar lo que es el cesar.

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

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

8.9. La cadena de gestos.

La mitad de los participantes tienen que salir de la habitación. La otra decide un oficio a representar y llama a un niño de los que salió. Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo niño. Quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender. Así hasta completar la cadena de concursantes. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio, lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente era un jardinero, acaba siendo una enfermera. El juego vuelve a comenzar con el equipo que salió de la habitación como promotor del oficio.

8.10. Pelota tiene tres sílabas.

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

8.11. Ciudad, pueblo, país.

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N. El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París".
Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A.

Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces sé da un punto al otro equipo.
Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

8.12. El cerdito.

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

8.13. El mercado de chiní-choinó.

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

8.14. La madre abadesa.

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

9. JUEGOS COOPERATIVOS

9.1. Orden en el banco.

Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

El animador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura.

9.2. Paseo de narices.

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

9.3. Construir una máquina.

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

9.4. El aro.

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

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

9.5. La ere.

Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.
Una persona, la "ere", persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la "ere" y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos/as.

9.6. El puente.

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

Se divide a los participantes en grupos. Se dibuja un río lo suficientemente ancho según el número de participantes. Los jugadores deben de cruzar el río sin mojarse para ello de les entregará tantas "piedras" (trozos de cartulina) como jugadores haya menos una. Todos los subgrupos salen del mismo laso del río cada uno con su propia estrategia.

9.7. Cuentos cooperativos.

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

9.8. Soplar la pluma.

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

9.9. El lápiz en la botella.

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

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

9.10. Elefantes y palmeras.

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

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

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

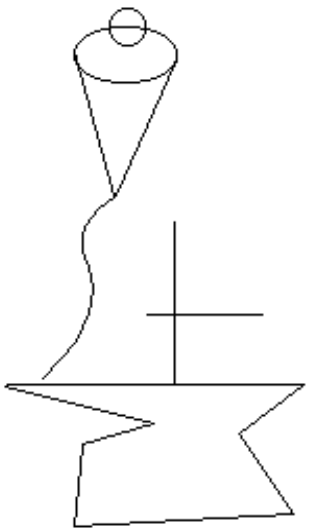
El que se equivoque o tarde mucho se cambia al centro.

10. JUEGOS DE COMUNICACIÓN

10.1. Dictar dibujos.

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

Una vez acabado por todas las parejas y sin mirar sus respectivos dibujos, se



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

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

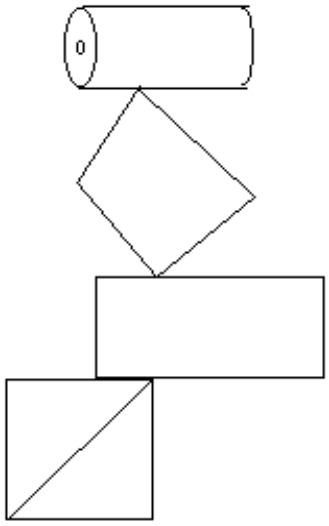


Gráfico 1

Gráfico 2

10.2. INUNDACIÓN.

Se lee a los participantes su situación:

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

¿Qué rescatarías?

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

.....

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

10.3. Con las manos en la masa.

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

10.4. Fantasmas.

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

10.5. Palabras cruzadas.

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

A P
A M I S T A D
O Z
R

10.6. Afirmaciones en grupo.

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

10.7 . Conversaciones con los pies.

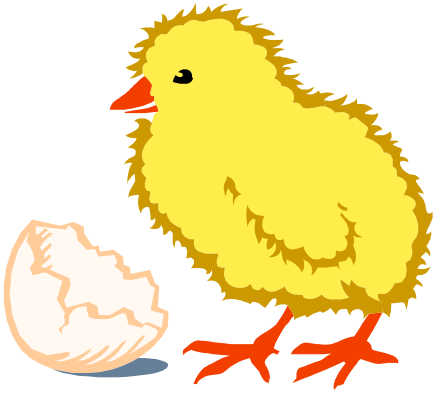
Los participantes se sitúan de dos en dos, sentados en el suelo uno frente a otro, juntando los pies descalzos de ambos. Durante un tiempo dado tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies. El juego se hace con los ojos cerrados y en silencio.

10.8. Pescar con las manos.

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

10.9. Pío Pío.

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



11. DINAMICAS

11.1. Que espero del campamento

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

Se les introduce la dinámica y se les entrega una hoja donde rellenarán lo que esperan o desean para el campamento a nivel individual y de grupo. También anotarán sus temores.

Esta hoja, se introducirá en un sobre que guardaremos hasta el último día de campamento, donde será revisada.

Podría realizarse antes de ir al campamento mismo, en la ciudad. A los pequeños se les pueden entregar algunos puntos para que se refieran a ellos.

11. 2. Opiniones en el campamento

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

11.3. Relajación

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

11.4. Soy un animal

Objetivo

Identificar las características que conocemos de nosotros y constrastarlas con las identificadas por los demás.

Desarrollo

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

11.5 . Mirarse a los ojos

Objetivo

Es una dinámica de comunicación, cercanía y nuevos descubrimientos.

Descripción

1. Se les pide que se junten por parejas; si no son amigos, mejor. Y si son chico-chica, excelente. Se colocan sentados el uno frente al otro.

2. Cuando ya se ha hecho silencio, se explica la dinámica.

·Se trata de trasmitir un mensaje a través de los ojos. Un mensaje de amistad, indiferencia, odio, amor, alegría, etc. Lo que cada uno quiera trasmitir a su pareja. No se puede hablar ni expresarse a través de otros gestos.
·Se ponen de acuerdo para ver quién comienza a transmistir. El animador anuncia que disponen de 5 minutos. Al cabo de ellos, se cambian los papeles y el receptor hace de transmisor.
·Se realiza el juego con música de fondo.

3. Después, diálogo de cada pareja: lo que cada uno ha captado; lo que ha intentado transmitir, cómo se han encontrado, dificultades, etc.

4. Puesta en común y conclusiones:

·Los que han captado bien el mensaje del compañero
·Los que se han sentido mal, a disgusto. Por qué
·Los que más les ha ayudado a empatizar
·Conclusiones: La importancia de la comunicación, el valor de la mirada y el gesto, desarrollar otros canales que no sean la palabra

11.6. Dinámicas de relación personal.

Objetivos

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

Desarrollo de la actividad: Grupos pequeños

Tiempo aproximado: 45 minutos

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

1.- Dividimos el grupo por patrullas
2.- El ejercicio consiste en que cada uno debe escoger para cada uno de sus compañeros de patrulla un SÍMBOLO QUE REPRESENTA SU MANERA DE SER, indicando el motivo por el que lo representa así.
Por ejemplo:

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

Pasos del ejercicio

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

2.- Puesta en común:

a) Se procede por orden. Todos van diciendo el símbolo que han representado a uno de los del grupo. El interesado toma nota y hace su propia constelación de símbolos, con las notas que ha tomado

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

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

A tener en cuenta

1.- Este ejercicio, puede ser especialmente útil en ambiente de convivencias, donde el clima de relación interpersonal, puede ser más intenso.En éste caso, y si el grupo no es muy numeroso, puede introducirse como variante, el hacer en gran grupo el punto c) de la puesta en común.

2.- Es muy importante que todos los símbolos se refieran exclusivamente a cualidades positivas de los demás. Y que sean cualidades reales, o que uno piensa que son reales.El objetivo, es que todos intenten descubrir lo positivo de los demás y valorarlo; y, al mismo tiempo, que cada uno de los miembros del grupo, se sienta valorado y que éstas comunicaciones positivas le refuercen la imagen positiva de sí mismo.

3.- El tutor o animador del grupo, deberá cuidar de modo especial lo dicho en el punto 2. Así mismo, es muy importante que el tutor cuide de que el ejercicio se desarrolle en un ambiente de seriedad y sinceridad.

11.7. Tío y sobrino

Objetivo

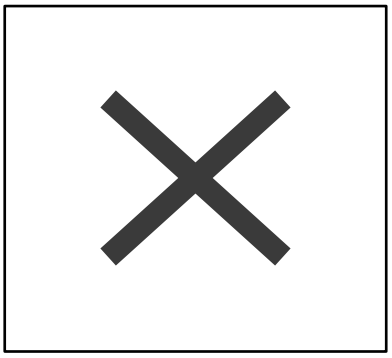
Conocerse y comunicarse más. Darse cuenta de la infinidad de detalles que nos pasan desapercibidos en las personas, y que, sin embargo, para ellas son importantes.

Descripción

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

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

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

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

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