

## Juegos Recreativos.

1. Conociendo a mis compañeras
2. Cinchada en cruz
3. Carrera de los porotos
4. Carrera de las hojas
5. Dibujos en equipo
6. Conquista del círculo
7. Escondiendo mi numero
8. Chicote Scout
9. Cuncuna ciega
10. Granjeros y chanchitos
11. Las cuatro esquinas
12. El bateador loco
13. Alicia en el país de las maravillas
14. Las Sardinas
15. Cazadores, Sabuesos y Venados
16. Carrera de cien pies al revés
17. Te gusta mi vecino ?
18. El pitador
19. Pito loco.
20. La batalla de los globos
21. Pollito adentro, pollito afuera
22. Protegiendo las bases
23. El regate de la serpiente
24. Sigue hablando
25. Habla y haz lo contrario
26. Círculos coloreados
27. Gira a la tortuga
28. Agarrar la cola
29. Carrera de barcas humanas
30. Ciudad pueblo pais
31. Pies quietos
32. ¿un qué?
33. La tormenta
34. El dragón
35. Palomitas pegadiza
36. ¿sabes quien soy ?
37. El inquilino
38. Las tijeras mágicas
39. Las culebras
40. Vestir al espantapájaros
41. Relevos del cangrejo
42. La rosa de los vientos
43. Bailes por parejas
44. Acechando al jefe
45. As de guía y vuelta de escota
46. Barcos en la niebla
47. Bulldog inglés
48. Caliente o frío
49. Canción de desafío
50. Círculos cuadrados
51. Lectura de la brújula
52. Atrapando al tobillo
53. Atrapando la cadena
54. Atrapando la mofeta
55. El juego de kim

### COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS

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

56. Arrebatarse con la mano
57. Lucha con una pierna y una mano
58. Pelea de pollos
59. Lucha india con la pierna
60. Jalando la estaca
61. Torciendo la estaca
62. Choque de rodillas
63. Boxeo con la palma de la mano
64. Remolque con cinturón
65. La bofetada
66. Pelea de patos
67. Pelea de gallos
68. El viejo tarugo
69. Esquiva el tiro

## 70. Golpéales

### 1. CONOCIENDO A MIS COMPAÑER@S

MATERIALES : Un balón.

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

### 2. CINCHADA EN CRUZ

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

Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada 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.

### 3. CARRERA DE LOS POROTOS

MATERIALES : Un poroto por participante, un palito chico por participante.

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

#### **4. 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.

#### **5. DIBUJOS EN EQUIPO**

MATERIALES : Un lápiz o plumón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió super bueno. 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 plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente 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 dirigente 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.

#### **6. 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 dirigente 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.

## **7. ESCONDIENDO MI NUMERO**

MATERIALES : Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

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 acechar 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.

## **8. CHICOTE SCOUT**

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelín 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 el pañuelín 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 el pañuelín del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

## **9. CUNCUNA CIEGA**

MATERIALES : 1 pañuelín 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 mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

## **10. GRANJEROS Y CHANCHITOS**

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden

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

## **11. LAS CUATRO ESQUINAS**

MATERIALES : 4 Pañuelines, 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines 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 los cuatro pañuelines. 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 los cuatro pañuelines.

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 pañuelines.

## **12. EL BATEADOR LOCO**

MATERIALES : Un palo para batear, una pelota.

De debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

Variaciones :

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

## **13. ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS**

MATERIALES : Naipes

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

- o Primer dios : 2 cartas altas y una baja.

- o Segundo dios : 2 cartas altas y una baja.
- o Tercer dios : 1 carta alta y dos medianas.
- o Cuarto dios : 2 cartas altas y una mediana.
- o 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 mas 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.

Variaciones :

Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, la posiciones de los dioses, el numero de dioses, etc.

#### **14. LAS SARDINAS**

Participa la unidad completa.

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.

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

#### **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 traviosos 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.

## **16. CARRERA DE CIEN PIES AL REVÉS**

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor (que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

## **17. TE GUSTA MI VECINO ?**

Se hace sentar a todos los scout en un circulo y uno se pone de pie (castigado). El que esta de pie se pregunta a cualquiera, TE GUSTA TU VECINO ?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que esta de pie. PORQUE?, el que esta sentado entonces contestará. PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC... entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

## **18. EL PITADOR**

MATERIALES : Un pito

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

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

Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego

pierde interés.

## **19. PITO LOCO**

Juego para ser realizado en la noche de un campamento. Un dirigente con varios pañuelines 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 los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente 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 pañuelines.

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

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

MATERIALES : Un globo por participante

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 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.

## **21. POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA**

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

MATERIALES : Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.

El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

## **22. PROTEGIENDO LAS BASES**

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

MATERIALES : Esterillas.

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

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

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

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

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

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

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

MATERIALES : Una pelota.

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

El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que está colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

### **24. SIGUE HABLANDO**

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

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que

digán, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitarán un árbitro que decida el ganador de cada pareja.

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

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

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 está 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.

## **26. CIRCULOS COLOREADOS**

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

**MATERIALES :** 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

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

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

## **27. GIRA A LA TORTUGA**

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

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

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

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

## **28. AGARRAR LA COLA**

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

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

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

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

## **29. CARRERA DE BARCAS HUMANAS**

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

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

Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca.

Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.

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

## **30. CIUDAD PUEBLO PAIS**

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

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 se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

### **31. PIES QUIETOS**

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

A cada jugador se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores.

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

### **32. ¿UN QUÉ?**

**DEFINICION:** El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

**OBJETIVOS:** Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

**PARTICIPANTES:** Grupo, de 20 a 24 personas.

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.

que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos.

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

### **33. LA TORMENTA**

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

**OBJETIVOS:** Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

**PARTICIPANTES:** Grupo, desde 12 personas.

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

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

### **34. EL DRAGÓN**

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

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

**PARTICIPANTES:** Grupo, desde 18 personas.

**MATERIALES :** Pañuelos o pañoletas.

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.

### **35. PALOMITAS PEGADIZAS**

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

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

PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

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

### **36. ¿SABES QUIEN SOY?**

PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.

MATERIALES : 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gaz, linterna, etc..).

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

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.

### **37. EL INQUILINO**

PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes.

Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente.

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!

### **38. LAS TIJERAS MÁGICAS**

**PARTICIPANTES:** Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos.

**MATERIALES :** Tijeras.

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.

### **39. LAS CULEBRAS**

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

Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. 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.

### **40. VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS**

**PARTICIPANTES:** Grupo, desde los 7 años.

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

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

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

#### **41. RELEVOS DEL CANGREJO**

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

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.

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

**PARTICIPANTES:** Grupo, desde los 5 años.

**MATERIALES :** Una brújula.

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

#### **43. BAILES POR PAREJAS**

**PARTICIPANTES:** Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años.

Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.

Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

**NOTA:** Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales.

#### **44. ACECHANDO AL JEFE**

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

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

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

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

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

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

**DEFINICION:** Consiste en realzar unos nudos antes que el grupo rival.

**OBJETIVOS:** Dominar el arte de la cabuyería.

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

MATERIALES : Una cuerda para cada jugador.

Se dividen los participantes en pequeños grupos.

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

#### **46. BARCOS EN LA NIEBLA**

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

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

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

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

Se dividen los participantes en pequeños grupos.

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

#### **47. BULLDOG INGLÉS**

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

OBJETIVOS: Pasar un rato divertido.

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

El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos chavales más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están

en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo antes de que él pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.

#### **48. CALIENTE O FRÍO**

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

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

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

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso".

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

#### **49. CANCIÓN DE DESAFÍO**

DEFINICION: Consiste en una competición musical.

OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.

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

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

El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar

una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.

## **50. CÍRCULOS CUADRADOS**

DEFINICION: Se trata de una competición de nudos.

OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

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

MATERIALES : Una cuerda para cada jugador.

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

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

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

## **51. LECTURA DE LA BRÚJULA**

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

OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula.

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

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

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

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

## **52. ATRAPANDO AL TOBILLO**

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

OBJETIVOS: Diversión.

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

Hay que agarrar a otro jugador por el tobillo. Todos contra todos.

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

## **53. ATRAPANDO LA CADENA**

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

OBJETIVOS: Diversión.

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

Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso".

El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los

jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.

#### **54. ATRAPANDO LA MOFETA**

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

OBJETIVOS: Diversión.

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

Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano.

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

#### **55. EL JUEGO DE KIM**

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

OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.

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

Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela

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

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

#### **COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS**

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

#### **56. ARREBATAR CON LA MANO**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

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

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

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

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

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

### **58. PELEA DE POLLOS**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

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

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

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

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

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

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

#### **60. JALANDO LA ESTACA**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos.

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

#### **61. TORCIENDO LA ESTACA**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

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

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

#### **62. CHOQUE DE RODILLAS**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manos a la espalda.

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

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

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

MATERIALES : Una cuerda.

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

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

### **64. REMOLQUE CON CINTURÓN**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

MATERIALES : Dos cinturones.

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

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

### **65. LA BOFETADA**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

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

El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, antes de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.

## **66. PELEA DE PATOS**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos.

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

## **67. PELEA DE GALLOS**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

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

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

## **68. EL VIEJO TARUGO**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

MATERIALES : Una pelota.

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

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

## **69. ESQUIVA EL TIRO**

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

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

Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego.

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

## **70. GOLPÉALES**

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

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

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

MATERIALES : Periódicos o telas.

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

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