

JUEGOS DE DISTENSIÓN

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

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

116. LA BATALLA DE LOS GLOBOS

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Un globo por participante
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.
4. DESARROLLO: El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

117. POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.
4. DESARROLLO: El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

118. PROTEGIENDO LAS BASES

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Esterillas.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...
4. DESARROLLO: Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrás que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

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

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

119. EL REGATE DE LA SERPIENTE

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

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

2. MATERIALES: Una pelota.

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

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

120. SIGUE HABLANDO

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

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

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

121. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO

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

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

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

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

122. CIRCULOS COLOREADOS

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

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

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

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

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

123. GIRA A LA TORTUGA

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

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

2. MATERIALES: -----

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

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

124. AGARRAR LA COLA

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

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

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

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

125. CARRERA DE BARCAS HUMANAS

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

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

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

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

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

126. CIUDAD PUEBLO PAIS

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

2. MATERIALES: -----

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

4. DESARROLLO: El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto 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.

127. PIES QUIETOS

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

2. MATERIALES: -----

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

4. DESARROLLO: Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son más bien tres saltos) de tal manera que se pueda 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.

128. ¿UN QUÉ?

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

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

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

4. MATERIALES: - - - - -

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

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

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

129. LA TORMENTA

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

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

3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo.

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

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

130. EL DRAGÓN

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

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

3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 18 personas.

4. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas.

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

6. DESARROLLO: la primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

131. PALOMITAS PEGADIZAS

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

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

3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

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

132. ¿SABES QUIEN SOY?

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

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

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

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

133. EL INQUILINO

1. PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes.

2. MATERIALES: - - - - -

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

4. DESARROLLO: El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

134. LAS TIJERAS MÁGICAS

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

2. MATERIALES: Tijeras.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director.

4. DESARROLLO: El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas.

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

135. LAS CULEBRAS

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

2. MATERIALES: - - - - -

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

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

136. VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS

1. PARTICIPANTES: Grupo, desde los 7 años.

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

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

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

137. RELEVOS DEL CANGREJO

1. PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.
2. MATERIALES: - - - - -
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.
4. DESARROLLO: A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

138. LA ROSA DE LOS VIENTOS

1. PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años.
2. MATERIALES: Una brújula.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula.
4. DESARROLLO: Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.

139. BAILES POR PAREJAS

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

140. ACECHANDO AL JEFE

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

2. OBJETIVOS:

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

4. MATERIALES: -----

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

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

141. AS DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA

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

2. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

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

4. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador.

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

142. BARCOS EN LA NIEBLA

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

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

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

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

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

143. BULLDOG INGLÉS

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

2. OBJETIVOS: Pasar un rato divertido.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos chavales más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo ante de que el pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el

ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.

7. EVALUACIÓN: -----

144. CALIENTE O FRÍO

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

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

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

4. MATERIALES: -----

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

145. CANCIÓN DE DESAFÍO

1. DEFINICION: Consiste en una competición musical.

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

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

4. MATERIALES: -----

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

6. DESARROLLO: El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo

moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.

7. EVALUACIÓN: -----

146. CÍRCULOS CUADRADOS

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

2. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

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

4. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador.

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

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

147. LECTURA DE LA BRÚJULA

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

2. OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula.

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

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

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

148 . ATRAPANDO AL TOBILLO

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

2. OBJETIVOS: Diversión.

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

4. MATERIALES: -----

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

149. ATRAPANDO LA CADENA

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

2. OBJETIVOS: Diversión.

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

4. MATERIALES: -----

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

150. ATRAPANDO LA MOFETA

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

2. OBJETIVOS: Diversión.

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

4. MATERIALES: -----

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

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

7. EVALUACIÓN: -----

151. EL JUEGO DE KIM

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

2. OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.

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

4. MATERIALES: -----

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

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

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