

## GRANDES JUEGOS DE EXTERIOR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Juegos de temporalidad ilimitada : Están pensados para desarrollarlos durante varios días en un campamento. Requieren de un trabajo previo importante pues hay que preparar la ambientación.(disfraces, cánticos, bailes, lenguas, costumbres, etc.). Es importante que involucrés a

los chavales en esta tarea . Podéis crear talleres de cada apartado en los que ellos trabajen para llevar a buen término el juego. Tenéis que ser muy imaginativos.

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

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

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

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

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

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

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:**

- El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas.
  - La pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros.
  - La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos.
  - Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se reúnen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar.
- Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros.

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

Algunas pruebas posibles:

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

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

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

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

## **79. LA GACETA**

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

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

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

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

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:**

- Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta.

- En cada puesto dispongan de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente.
- Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden.

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

Puestos:

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

Puesto 1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.

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

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

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

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

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

Duración: 1,30 - 2 h.

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

## **80. EL SECUESTRO**

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

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

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

4. MATERIALES: Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo. Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,.... Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,...), tres cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

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

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

6. DESARROLLO: Juego de pistas urbano. Diurno.

Mensajes y pruebas:

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

Lugar: Ciudad.

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

7. OBSERVACIONES: Algunas variantes:

- Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en subgrupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar.
- Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

### **81. LA SELVA**

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

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

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

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

CONSIGNAS DE PARTIDA:

- En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisonte (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). Se hace una demostración previa de cada sonido.
- Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse.
- Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos).
- Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.
- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego.
- Los equipos tienen numerados a sus jugadores.
- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar.

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

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

Duración: De 1 a 2 h.

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

## **82. LOS PALENSILUX**

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

2. OBJETIVOS: Dos equipos que representan dos tribus

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

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

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

- Cada equipo debe coger objetos del campo del equipo contrario, cuantos más mejor, y evitar que se apoderen de los propios.
- Cada miembro del cada equipo lleva un brazalete a la vista, pero con el valor oculto. La entrega de estos se hace al azar.
- Los jugadores no pueden ser capturados en su terreno, pero si capturar.
- Durante el juego se pueden intercambiar brazaletes entre los miembros de un mismo equipo.
- Las capturas se realizan al valor; se desafía tocando al contrincante. Ambos muestran sus números ocultos. El que tenga el número menor se convierte en presa. La presa dejará el objeto (si lo había cogido) en el suelo. Ambos se dirigen al punto de arbitraje, donde la presa pagará prenda. Una vez pagada prenda se incorpora de nuevo al juego. Si hay empate (el número de ambos jugadores es el mismo) cada uno vuelve a su campo sin objeto alguno.
- Cuando un jugador coge un objeto del campo contrario no habrá conseguido este hasta que regrese a su campo, sin ser capturado. Si lo consigue, lo llevará al punto de arbitraje, donde se agrupan los objetos por equipos (se contabilizan por si es preciso reponerlos antes de que acabe el juego).
- Al cabo de 30 minutos de juego se hace una tregua (de 5 a 10 minutos ) en la cual los jugadores de cada equipo se reúnen para intercambiar brazaletes entre sí y pensar estrategias. Es también buen momento para reponer brazaletes y banderolas.
- Finalizado el juego cada grupo ofrecer sus logros al otro equipo como símbolo de paz.

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

Requisitos:

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

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

Duración: 1 hora para el desarrollo del juego.

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

1. DEFINICION: Para jugar al aire libre.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Alguien se la liga. El resto, preferentemente de 10 a 15 jugadores, harán de conejitos.

6. DESARROLLO: De espaldas a ellos y tapándose los ojos, quien comienza ligándola tiene que decir: "Cuidado, ha llegado el cazador, le oigo, escondéos conejitos, voy a contar hasta 15. 1,2, 3, 4.....". Al terminar. se vuelve y quedan eliminados los participantes que no hayan conseguido esconderse.

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

### **84. AL GAVILAN**

1. DEFINICION: Para jugar al aire libre.

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

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

4. MATERIALES: -----

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

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

El juego se inicia:

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

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

## **85. LA RED**

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

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentido del ritmo.

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

4. MATERIALES: -----

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

6. DESARROLLO: Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los pececillos entran y salen, corretean..... Cuando ésta deje de sonar, los pequeños se dan rápidamente las manos. La red se cierra. Los peces capturados pasan a formar parte de la red y la música vuelve a sonar. Al final, se repite el juego cambiando los papeles.

## **86. EL EMPEDRADO**

1. DEFINICION: Es una carrera de relevos.

2. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo.

3. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Lo ideal es formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno. Se trazan dos líneas, una a ocho o nueve metros de la otra.

6. DESARROLLO: El primer relevos de cada equipo se sitúa en la línea de salida con dos latas de sardinas en la mano. Se avanza tirando una lata y poniendo un pie encima. Lo mismo con la otra lata y el otro pie. Así hasta llegar a la otra línea y volver, momento en que entrará en juego el segundo relevista. Si alguien pone el pie en el suelo debe volver a la línea que tenga tras la espalda. Para hacerlo más ameno es conveniente hacer unas semifinales y una final. Debido a la rivalidad que genera el juego, la figura del árbitro se antoja fundamental.

## **87. LAS PULGAS SABIAS**

1. DEFINICION: Juego de palabras.

2. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo.

3. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: Diccionario.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno.

6. DESARROLLO: Distribuidos por equipos, los niños se sitúan en la línea de meta, cada uno con las manos en las caderas de su compañero precedente, fila india. Gana el equipo que antes llegue a la meta. ¿Cómo hacerlo? Previamente se han preparado unos papeles temáticos: flores, animales, ríos... El niño cabeza de equipo coge un papel, lee el tema y los demás del equipo tienen que adivinar cinco palabras que empiecen por una letra elegida al azar abriendo un diccionario. Tienen tres minutos para hacerlo. de conseguirlo, tendrán que dar cinco saltos, sin soltarse y sin tocarse (es bueno que haya un árbitro). El Primero se pondrá a la cola de la fila y le tocará al segundo equipo. De no lograr las cinco que se piden, saltarán solamente el número de respuestas que hayan acertado y seguirá a la cabeza el mismo niño que inició el juego.

## **88. CAZA DEL ELEFANTE**

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

2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación.

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

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

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

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

cada equipo puede buscar al elefante que lleve la manta del color de su equipo. Los lobatos siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben coger los colores de otros equipos. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polvos de talco) de elefante en el suelo. Todas ellas llevan al mismo sitio donde todos los elefantes se ven claramente, llevando mantas deshilachadas en sus espaldas, (padres o monitores). Pero los elefantes ha sido capturados por una banda de ladrones que venderán los elefantes a los lobatos por 2.000.000 ptas.

7. NOTA: Se les dice a los lobatos que pueden juntar el dinero recolectándolo en los arbustos cercanos. Este dinero son los plásticos de identificación de las plantas, que están clavados en el suelo alrededor de los arbustos. Cada plástico esta marcado con una cantidad de dinero. Cada equipo solo debe coger los plásticos justos para llegar a 2.000.000 ptas. y pagar a los ladrones por su elefante. Entonces el equipo devuelve el elefante al circo donde son recompensados.

### **89. NOMBRES MEZCLADOS**

1. DEFINICION: Es un juego de estrategia.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una tarjeta para cada base con un nombre y con una base a la que ir después.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas.
6. DESARROLLO: A cada una de las personas de las bases se de da una tarjeta similar a las descritas a continuación:
  1. Tu eres "PUÑO DE TRUNO". Diles que deben encontrar a "EL KRAKEN".
  2. Tu eres "EL KRAKEN". Diles que deben encontrar a "THORIN".
  3. Tu eres "THORIN". Diles que deben encontrar a "HULK".
  4. Tu eres "HULK". Diles que deben encontrar a "ROBIN HOOD".
  5. Tu eres "ROBIN HOOD". Diles que deben encontrar a "PUÑO DE TRUENO".

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

## **90. SEÑALES DE CARRETERA**

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

## **91. COHETES INTERCEPTORES**

1. DEFINICION: "La mejor defensa es el ataque"
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Un cubo grande o un barreño, gran cantidad de pelotas de colores todas del mismo color, cinco pelotas de color blanco y cualquier cosa para marcar la zona de tiro
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se juega por dos equipos. Este juego es mejor para zonas donde haya sitios donde esconderse o para jugar de noche cuando se ve peor.
6. DESARROLLO: A los jugadores del equipo atacante se le llama cohetes y a los de equipo defensor, interceptores. Se marca la zona de tiro y se coloca el cubo o el barreño en el centro. Solo los cohetes tienen permitido entrar en la zona de tiro. Hasta cuatro interceptores pueden estar alrededor del área de tiro. Los cohetes tienen una base de la que cogen sus cabezas. Cada cohete solo puede llevar una cabeza a la zona de tiro. Si un cohete es tocado por un interceptor deberá entregar su cabeza y volver a la base. 20 cabezas en el cubo destruyen la zona de tiro del interceptor. Todas las pelotas valen un punto excepto las blancas que valen cinco puntos. Si la zona de tiro de los interceptores no ha sido destruida en 20 minutos, los equipos cambian de posición, así todos tienen la oportunidad de atacar y de defender.

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

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

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los jugadores en dos equipos y se sitúan unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa". Si se esta en una habitación no poner la "casa" demasiado cerca de la pared o de lo contrario se harán daño contra ella. Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas.
6. DESARROLLO: Si se grita grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos. Si se grita cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas. Si se grita cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en el medio mirándose unos a otros. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores.

### **93. CARRERAS DE COCHES**

1. DEFINICION: Consiste en correr adoptando una postura previamente indicada.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se la da el nombre de un coche.
6. DESARROLLO:  
Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les a dicho.  
Ej.:
  1. Mini - gatear
  2. Wolkswagen - saltando
  3. Jaguar - corriendo
  4. Jensen - a la pata coja
  5. Skoda - andar de lado
  6. Cavalier - saltando sobre una sola pierna

### **94. LAS SARDINAS**

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

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.
3. PARTICIPANTES: Participa el grupo completo, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien.
6. DESARROLLO: Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

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

1. DEFINICION: Es una variante del juego del escondite mezclada con los tradicionales juegos de estrategia.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide la unidad en dos grupos, de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos.
6. DESARROLLO: Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos busquen a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

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

1. DEFINICION: Consiste en que cada equipo debe superar una pruebas de carácter deportivo.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos).

6. DESARROLLO: Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del director del juego el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el último (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila está de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

### **97. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?**

1. DEFINICION: Consiste en acercarse a un punto y tocar el silbato sin ser oído.
2. OBJETIVOS: Potenciar el oído y tranquilizar a los chavales después de un juego movidito.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Un silbato.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura.
6. DESARROLLO: Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el silbador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el silbador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

### **98. EL SILBATO CANTARÍN**

1. DEFINICION: Juego para ser realizado en la noche de un campamento.
2. OBJETIVOS: Potenciar el oído y la orientación.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Varias pañoletas.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El director del juego con varias pañoletas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un silbato.
6. DESARROLLO: Los jugadores deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas de manos del director del juego que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El director del juego puede estar siempre en movimiento tocando de vez

en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas.

### **99. CONQUISTA DEL CÍRCULO**

1. DEFINICION: Competición de lucha.
2. OBJETIVOS: Conocer los músculos de nuestro cuerpo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas.
6. DESARROLLO: Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del director del juego comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

### **100. ESCONDIENDO MI NUMERO**

1. DEFINICION: Es un juego que reúne en sí todos estos elementos : saber esconderse, orientación, estrategia. Es un juego de stalking.
2. OBJETIVOS: Saber ocultarse en el campo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Un lápiz y una hoja por participante.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.
6. DESARROLLO: El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

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

1. DEFINICION: Típico juego de pañoletas.
2. OBJETIVOS: -----

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una pañoleta.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas.
6. DESARROLLO: Uno de los participantes, con la pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con la pañoleta a la presa. La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja la pañoleta en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

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

1. DEFINICION: Típico juego de pañoletas.
2. OBJETIVOS: Dejarse guiar por nuestro compañero.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una pañoleta por jugador.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman equipos de +7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo.
6. DESARROLLO: Cada equipo forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila, que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

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

1. DEFINICION: Consiste en que los cazadores deberán capturar a las liebres.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----

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

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

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

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

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.

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

4. MATERIALES: 4 Pañoletas y un balón.

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

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

#### **105. EL BATEADOR LOCO**

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

2. OBJETIVOS: Juego de habilidad.

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

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

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

6. DESARROLLO: En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más

lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

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

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

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

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

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

4. MATERIALES: Naipes

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

6. DESARROLLO: Se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:

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

Nota :

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

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

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

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto dios ( los dioses no pierden cartas, solo dejan pasar ). La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del dios.

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