

JUEGOS PARA LAS COLONIAS DE VERANO

1.	El rincón donde vivimos.....	3
2.	Vida de Jesucristo	5
3.	La lucha contra el dragón	6
4.	Misión... servir	6
5.	Conociendo a Bagheera.....	7
6.	Los dioses griegos y las Olimpiadas.....	8
7.	Descubriendo a Dios en la naturaleza.....	9
8.	Mi familia	10
9.	El canguro.....	11
10.	La guerra	12
11.	Qué espero del campamento	15
12.	Opiniones en el campamento	15
13.	Relajación.....	15
14.	Soy un animal	15
15.	El lazarillo	15
16.	Mirarse a los ojos.....	16
17.	Relación personal.....	16
18.	Tío y sobrino	17
19.	La batalla de los globos	18
20.	Pollito adentro, pollito afuera	18
21.	Conociendo a mis compañeras.....	18
22.	Cinchada en cruz.....	19
23.	Carrera de los porotos.....	19
24.	Carrera de las hojas.....	19
25.	Dibujos en equipo	19
26.	Conquista en círculo	20
27.	Escondiendo mi número.....	20
28.	Chicote.....	20
29.	Cuncuna ciega.....	20
30.	Granjeros y chanchitos	21
31.	Las cuatro esquinas.....	21
32.	El bateador loco	21
33.	Alicia en el país de las maravillas.....	22
34.	Las sardinas.....	22
35.	Cazadores, sabuesos y venados	23
36.	Carrera del ciempiés al revés	23
37.	¿Te gusta mi vecino?.....	23
38.	El pitador	23
39.	Pito loco.....	23
40.	Las cuatro colinas	24
41.	El fugitivo.....	24
42.	El prisionero	25
43.	Acecho mutuo	25
44.	Animales sagrados	25
45.	El invisible	26

46.	La caza de la culebra	26
47.	El mundo al revés	26
48.	Cazar al ruidoso	26
49.	El guía ideal	26
50.	Juegos de relevos	26
51.	Gimkana	27
52.	Veneno.....	29
53.	Dos líneas y una pañoleta.....	29
54.	Un círculo y una pañoleta.....	29
55.	Las banderas.....	29
56.	Rescate del tesoro	30
57.	Pelea de gallos.....	30
58.	Pelea de cangrejos.....	30
59.	Una torre alta, firme y hermosa	30
60.	Matamoscas.....	31
61.	Pelea de pañuelos simple.....	31
62.	Pelea de cucañas con pañuelo	31
63.	Pelea de pañuelo a ciegas	31
64.	Los submarinos	32
65.	Pelea nocturna de pañuelos	32
66.	Alcanzar el pañuelo	32
67.	Botar la botella.....	32
68.	Guerra de aviones	33
69.	Guerra de barcos	33
70.	Camellos y caballos	33
71.	Tumba trípode.....	33
72.	Los contrabandistas	34
73.	Perronguis	34
74.	Tus propios mandamientos	34
75.	El abogado.....	34
76.	La barrera del sonido	34
77.	Adivina adivinanza.....	35
78.	Juego de Kim	35
79.	Currículo.....	35
80.	Muéstrame tu vida	35
81.	El asesino.....	35
82.	Ajedrez de globos	35
83.	Conociendo la ciudad	35
84.	Juego de acecho	37
85.	Carrera del gusano	37
86.	Juego arrebatarse.....	37
87.	Juego del canguro	37
88.	El viejo canguro	37
89.	Juego de fuerza	37
90.	Juego hechiceros.....	38
91.	Adentro del círculo	38
92.	Chinampinas.....	38

93.	Carrera de relevo y equilibrio	38
94.	Pelea de gallos.....	38
95.	Viendo con los dedos.....	38
96.	Silbato al acecho	38
97.	Indios y colonizadores.....	39
98.	Asalto de bandera	39
99.	Traer a casa el elefante	39
100.	El reloj	39
101.	Carrera del sapo	40
102.	Escalando árboles	40
103.	Básquetbol a caballito.....	40
104.	Ariete	40
105.	Ingredientes del puchero	40
106.	Zorro y cazadores	40
107.	Juego de presentación.....	41
108.	Juego activo.....	41
109.	Dime tu nombre	41
110.	Ataque al fortín	41
111.	Busca a tu espalda.....	41
112.	Obstáculos humanos	41
113.	Gol en contra.....	42
114.	Línea Maginot.....	42
115.	El tesoro.....	42
116.	El reo loco	42
117.	Lobos y cazadores.....	42
118.	Tregua en el río.....	43
119.	Juego del zorro.....	43

1. El rincón donde vivimos

OBJETIVOS

- Ser conscientes de que la actividad humana es causante de algunos problemas de degradación ecológica en nuestro entorno.
- Aprender a respetar y amar la naturaleza y a unir el futuro de ésta con su propio futuro.

METODOLOGÍA

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

1. Preparación

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

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

1.2 Puesta en escena (optativa)

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

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

1.3 Personajes (orientativo)

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

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

2. Desarrollo de la sesión

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

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

3. El fiscal lee el acta de acusación.

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

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

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

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

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

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

6. Cuando se ha terminado la vista de todos los testigos, a favor o en contra (un número de 3 o 4 por bando) las 2 partes presentan sus conclusiones: 1º el fiscal y luego la defensa.

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

8. El juez formula la sentencia

OBSERVACIONES

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

NOTAS DE APOYO

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

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

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

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

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

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

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

2. Vida de Jesucristo

OBJETIVOS

- Dar a conocer la vida y pensamiento de Jesucristo.
- Desarrollar actitudes de cooperación dentro del grupo

Desarrollo de la actividad

Por equipos: 15 minutos

Gran grupo: 10 minutos Ambos tiempos se pueden ampliar

Tiempo aproximado: 30 minutos

Material necesario:

Textos a ordenar, tantos como equipos.
Bolígrafos.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS:

1. Presentación de la actividad: El monitor presenta brevemente qué se pretende con éste ejercicio, explicando los objetivos del mismo.
2. Trabajo por equipos: Se le entrega a cada equipo el documento a ordenar.
3. Puesta en común. Gran grupo: Cada equipo presenta y lee el documento que ha conseguido ordenar. Al final de la vuelta se les dice el orden de las frases que no han colocado y se les comunican las fechas para que las apunten en su cuadernillo.

3. La lucha contra el dragón

Áreas: espiritualidad y carácter.

Materiales por equipo: - 1 papelógrafo.
- diarios y revistas.
- tijeras, pegamento, etc.

Desarrollo:

Se hace una introducción narrando la "leyenda" de San Jorge, resaltando su "lucha contra el dragón", la cual representa la lucha contra los anti-valores que oprimen y esclavizan a los hombres. Asimismo, las víctimas del dragón representarán a los que se sienten derrotados y que creen que nada puede cambiar (capitulan en cosas pequeñas para poder vivir más tranquilos y terminan por "sacrificar" a otros con tal de salvarse).

La actividad consiste en que, con un colage hecho de recortes, muestren los "dragones" actuales contra los que tienen que luchar (o contra los que lucharía San Jorge ahora) y/o ejemplos de luchas actuales hechas por otras personas. La idea es que sepan identificar las cosas que tendrán que combatir y cómo pueden hacerlo, sin esquivarlas pese a los pocos medios que puedan poseer.

Luego expondrán lo que hicieron completando así su trabajo con el de los demás.

4. Misión... servir

Área de desarrollo: Sociabilidad y Efectividad

Lugar: Amplio y bien definido.

Duración: 2 horas mínimo.

Nº de participantes: Todos los equipos de una acampada

Materiales: Una carta escrita para cada uno de los equipos y el material que se precise para cumplir lo que en ella se indique.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

- 1.- Conocer una realidad social distinta a la propia
- 2.- Compartir con personas que realizan una acción social efectiva
- 3.- Despertar el interés hacia un compromiso social permanente

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Cada equipo recibe una carta misteriosa en la cual se les invita a ir a un determinado lugar donde se pondrán en contacto con una persona que les encomendara una misión especial .

Esta persona les explicara que la misión consiste en conocer una experiencia de desarrollo social y en lo posible participaran en forma activa en ella.

Finalmente equipos se reunirán para compartir con los demás equipos la misión encomendada y ver la forma de llevar a cabo la Misión encomendada.

Previamente los dirigentes de cada equipo se pondrán en contacto con el Equipo Organizador de la actividad para informarse sobre los distintos proyectos de viabilidad de la misión encomendada. Para ello se pueden contactar con organismos estatales o no gubernamentales (técnicos que ejerzan este papel en el juego) que ayuden a individualizar las experiencias mas exitosas y atractivas (todo ello dentro de la dinámica del juego propuesto.)

La cantidad de proyectos a realizar se determinaran según la cantidad de equipos que participen en esta actividad y se contactara en forma oportuna a los encargados de los proyectos para exponerles la actividad y sus objetivos y también para pedirles cooperación en el desarrollo de la misma.

Las cartas que cada dirigente de equipo recibe explicará en forma resumida lo que deben hacer o hacia dónde deben dirigirse sin dar mayores explicaciones respecto de la misión.

Es importante dar ciertas recomendaciones en relación al comportamiento y disposición general necesarios para la actividad. Dicho esto cada equipo, entonces, comienza su misión.

Así pues cada equipo se pone al tanto de lo que debe realizar y acuerda cómo realizarlo y qué materiales (si fuese necesario) utilizaran . Es importante que en esta momento los equipos entren en contacto con las personas que se verán beneficiados con esta actividad para lograr un interés hacia el compromiso social permanente.

Posteriormente realizarán la tarea asignada propiamente, según su propia organización y disponibilidad de materiales.

Posteriormente y siguiendo las reglas de juego, se llevará a cabo el mismo dando los resultados que se pretenden en esta actividad.

5. Conociendo a Bagheera

Area de desarrollo: Corporalidad

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD :

- * Conocer los valores y características que están asociados con el personaje Bagheera.
- * Conocer en forma básica la técnica del acecho.

Objetivos educativos a que contribuye:

- * Descubre las posibilidades de movimiento que le permite su cuerpo.
- * Descubre y valora la utilidad de sus sentidos.
- * Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad.
- * Maneja sus sentidos como medio para relacionarse con el mundo exterior.

Materiales

- * Ropa o cosas extrañas para que se pongan las presas.
- * Elementos para poner por el bosque: banderas, ollas, etc.
- * Cinco Viejos Lobos

Descripción de la actividad:

Antes de comenzar el juego debe prepararse el ambiente en que se desarrollará. Este debe ser de preferencia un bosque frondoso, para que se parezca a la selva donde vivía Mowli. En esta "selva" se buscara un punto que sea visible de varios lugares, que será el centro del lugar del juego, en el cual

estarán 2 viejos lobos que serán las "presas", estarán parados, con ropas extrañas, pintados, haciendo gestos o con cualquier cosa que sea fácil de recordar por los niños. Además en todo el lugar alrededor de las "presas" habrá algunos "objetos raros" o inusuales colgados de los árboles (ollas, papeles, lámparas, etc). También participaran dos viejos lobos mas que serán los "depredadores" de los lobatos (pueden ser tigres, hombres, etc).

Para la motivación del juego alguno de los Viejos Lobos o el mismo Bagheera les contará alguna de las cacerías de Mowli y las cosas que debía saber para sobrevivir en la selva. Este relato es para explicar a groso modo los dos objetivos que tiene la actividad, destacando la importancia de estos aspectos en el pueblo de la selva, en la vida de Mowli y en la vida diaria de cada uno de ellos, asociando el acecho con la paciencia, la observación y el control sobre los sentidos.

El juego en sí consta de los siguiente pasos: Los niños serán "lobos" que están buscando a sus 2 "presas" (Viejos Lobos) que están por la selva. Su misión será el acecharlas para observar cómo están vestidas, qué hacen, etc. Al igual que los lobos verdaderos deben tener cuidado de que sus "presas" no los vean, ya que huirían; los niños no pueden ser vistos por las 2 presas ya que quedarían eliminado, o deberían volver al lugar de partida del juego (lo que el Jefe de Campo crea mas conveniente). También, como buenos cazadores, deben observar cualquier "objeto raro" que encuentren en su camino y lo mas peligroso, deben cuidarse de los dos "depredadores" que gustan de cazar lobos y que están rondando por el lugar, ya que de ser pillados por ellos, morirían.

El juego puede hacerse en forma individual o por equipos, por lo que se les puede preguntar en forma individual lo que observaron o hacer que cada equipo anote sus observaciones.

6. Los dioses griegos y las Olimpiadas

Area de desarrollo: Sociabilidad

Motivación :

Los Dioses Griegos :

El titán Cronos, que era amo supremo de todo, se comía a sus hijos temeroso de que se levantaran contra él. Sólo Zeus, uno de sus hijos, se salva y luego de llegar a la edad viril domina a su padre y lo obliga a vomitar a sus hijos, vence a los demás titanes y a los cíclopes, a los gigantes que salieron del fondo de la tierra y a Tifón que era la reencarnación de los elementos destructivos del planeta. Después de esto instituye el reino de los dioses. Zeus fue la divinidad principal de los griegos, el amo supremo de los dioses y de los hombres. Vive junto a los demás dioses en el lo alto del Olimpo y desde allí rige todo el mundo. En el Olimpo vivían otros dioses por ejemplo: el dios del mar: Poseidón; el dios de los infiernos: Hades; el dios de la guerra: Ares; la diosa de la sabiduría: Atenea; el dios de la perfección física: Apolo; la diosa del amor: Afrodita; el dios de la codicia y de los ladrones: Hermes; la diosa de las cacerías y bosques: Artemisa; y el dios del juego y apuestas: Héfesto.

Las olimpiadas :

Según la leyenda, los Juegos Olímpicos fueron establecidos por Zeus. Los griegos contaban los años con las olimpiadas, o sea por períodos de cuatro de nuestros años. En Grecia se proclamaba una tregua sagrada de un mes, sin guerras ni nada parecido, para poder realizar los juegos en Olimpia, junto al gran templo que allí había para Zeus. Entre las competencias habían pruebas atléticas, el pentatlón y carreras de caballos y carros. En los juegos no se competía por dinero, si no que por honor ya que el campeón era honrado como el ideal del desarrollo de las fuerzas físicas y espirituales además de su belleza y excelencia.

Pruebas de la olimpiada :

Carrera de relevos

Es igual que las carreras de 4*100 mts pero en lugar de llevar un testimonio en la mano deberán hacer rodar una globo de agua por el piso. En caso de que el globo se rompa deben comenzar desde el principio con otra bomba.

Lanzamiento de la jabalina

Esta prueba tiene la variación de que en lugar de una jabalina tendrán que lanzar un palito de fósforo, ojalá contra el viento.

Cien metros planos

Los cien metros se correrán de parejas (tres pies)

Levantamiento de pesas

Por falta de pesas y por el tamaño de los participantes la competencia tratará de quien mantiene sus brazos levantados por mas tiempo.

Primero se puede poner a los niños en círculo y hacerlos cerrar sus ojos y levantar sus brazos. Mientras transcurre la prueba el viejo lobo (monitor técnico) puede conversar con los niños sobre la fuerza y tratar de que los brazos le pesen mas haciendo que se imaginen grandes rocas en sus manos, hormigas en sus brazos, etc..

Lanzamiento del disco

A falta de disco y exceso de papel, además de que un disco parece platillo volador y los platillos voladores se parecen a las aviones, se hará el lanzamiento del avión de papel. Para esto cada niño hará su propia avión.

Lucha

Como en la Grecia, nosotros también tendremos luchas pero las armas serán sacos rellenos con ropa, amarrados a una cuerda y gana el que, golpeando con el saco logra que su contrincante salga de un círculo dibujado en el piso.

Arrastre del bulto

Es una prueba de fuerza. Primero se tiene a los niños formados en fila excepto uno que se encuentra al frente con una cuerda larga en la mano. Al comenzar el niño que lleva la cuerda en la mano le pasa la punta al primero de la fila y regresa a su lugar con la otra punta en la mano.

Después comienza a tirar arrastrando al niño de la fila (el que mágicamente se transforma en bulto) hasta su lugar. Cuando llega, otra vez mágicamente, se transforma en persona y corre a dejarle la punta de la cuerda al que sigue en la fila y se repite lo mismo. Se puede dejar al mismo niño tirando siempre solo (poco recomendable), o puede ser que el niño que llega arrastrado se quede ayudando a tirar la cuerda.

7. Descubriendo a Dios en la naturaleza

Area de desarrollo: Espiritualidad

Objetivos intermedios:

- * Admira y disfruta la naturaleza
- * Reconoce la naturaleza como obra de Dios

Motivación:

En la motivación se puede mencionar a los niños de que éste será un paseo diferente en que deberán abrir sus ojos y oídos para descubrir nuevas cosas. Puede también relatarse una historia de la vida de San Francisco de Asís lo que está muy relacionado con la naturaleza de la actividad.

Descripción de la actividad :

Se lleva a cabo la actividad en equipos de acuerdo a su edad (etapa de desarrollo). Cada grupo estará a cargo de su monitor y harán una caminata por el lugar. En el transcurso del recorrido el monitor de equipo deberá dirigir la atención de los niños a lo hermoso y atractivo del entorno en que están, además de tratar de mostrarle la presencia de Dios en él. Para cumplir esta tarea se les harán preguntas a los niños a lo largo del trayecto.

Preguntas:

- * Nombra las cosas que viste en la caminata y que no ves en tu vida diaria.
- * Qué es lo que más te llama la atención de lo que viste ?
- * Qué función cumplen esas cosas ?
- * Qué podría hacer el hombre con esto ?
- * Al final de la ruta estarán (dos personajes significativos) para hacer una reflexión final sobre Dios, la naturaleza y nosotros.

8. Mi familia

Area de desarrollo: Afectividad y Sociabilidad.

Objetivos intermedios:

- O Mantiene una relación fraterna y afectiva con sus hermanos.
- O Identifica la autoridad en su casa, en la escuela y en el equipo.
- O Demuestra que comunica a su familia las experiencias vividas
- O Identifica la autoridad de sus padres y profesores.

Motivación:

Se contará una historia en la que se destaque la importancia de que la familia esté unida frente a un problema común, destacando a la familia feliz para poder compararla con sus propias familias.

Descripción de la actividad:

Los niños funcionan por equipos. Cuanto más afines sean en edad, mejor para esta actividad. Después de hacer la motivación se comenzará una pequeña conversación en la cuál el monitor orientará la conversación con las siguientes preguntas:

- * ¿Quiénes componen mi familia ?
- * ¿Quién manda en mi casa y por qué ?
- * ¿Cuáles son mis funciones en mi casa ?
- * ¿Cómo puedo ayudar a que mi familia sea más feliz ?

Después de esta introducción se harán representaciones (sketch), formando grupos con niños de la misma infancia. Se les dará una situación que ocurre en una casa cualquiera y se les pedirá que representen lo que ellos creen que ocurriría en esta familia.

Temas:

La mamá se enfermo, ¿que hace la familia ?
Nació mi hermano, ¿que debo hacer ?

Para terminar es muy importante que, en una corta conversación final, se destaque que cada uno de ellos pertenece a una familia, quizás todas distintas pero que deben aceptar su realidad, además de fomentar la comunicación y el respeto hacia sus padres.

9. El canguro

OBJETIVOS

- Descubrir mi escala de valores, o aquellas cosas que más aprecio, o aquellas a las que más apegado estoy.
- Descubrir y constatar, también, cuál es mi grado de libertad.
- Comprobar lo difícil que es, a veces, elegir. Y cómo toda elección supone dejar otras cosas y correr un riesgo.
- Lograr un diálogo en el grupo sobre los diversos valores y cosas que se aprecian. Contrastar y reflexionar sobre ello.

Desarrollo

1. Primer momento:

Distendidamente, explicar, en grupo grande, qué es un canguro. Animal muy abundante en Australia; llamativo porque en su cuerpo tiene una bolsa en la que porta a sus crías (lo que más aprecia) mientras éstas no pueden valerse por sí. Anda a saltos.

2. Segundo momento:

Todos vamos a ser dentro de un momento canguros durante unos minutos.

Presentamos diversas opciones para el juego. El animador verá cual de ellas elige. Todo depende del objetivo que haya propuesto con la dinámica.

Opción A: Vamos a pensar en las cinco cosas que más apreciamos y que nos pertenecen y podemos usar. Sólo cinco podemos trasladar en nuestra bolsa de canguro.

Pienso las cinco cosas que ahora llevo encima, que más aprecio. Con ellas en mi bolsa de canguro voy a emprender viaje.

Opción B: Pensamos en las cinco personas que más apreciamos, que más queremos, con las que nos gustaría estar siempre. Ellas van a entrar en nuestra bolsa de canguro.

Opción C: El animador puede dar a todos cinco cosas o cinco valores o cinco realidades (las mismas a todos) con las que van a emprender el viaje.

Si en este segundo momento los participantes tienen que elegir o decidir qué es lo que van a llevar en su bolsa de canguro, se les da, para ello, 3-5 minutos.

El número de cosas, valores, etc ... que tienen que elegir o que se les da, debe ser el mismo para todos. Y conviene que éste no sea muy numeroso.

3. Tercer momento:

Ahora el canguro tiene que empezar su travesía; una travesía dura por el desierto, por la vida.

El animador va contando o narrando ese caminar y, llegado un momento, pone al canguro ante un obstáculo (cansancio, persecución, saltar vallas, atravesar un río, etc...) que solamente puede ser superado desprendiéndose de una de las cosas que lleva en su bolsa.

El animador pondrá tantos obstáculos como objetos tengan los participantes en su bolsa de canguro menos uno. O sea: X-1. Así, al final, cada uno se queda únicamente con lo que más ama, aprecia o desea. En este momento del juego, se hace en total silencio

4. Cuarto momento:

También en silencio, cada uno escribe en la pizarra o en un panel colocado a la vista de todos, aquella cosa o valor del que no se ha desprendido. Según lo que se quiera constatar, se pueden ir escribiendo, en columnas claras, aquello de lo que nos hemos despojado cada vez.

5. Quinto momento:

Diálogo y análisis sobre cómo han actuado. Dificultades y sentimientos que han tenido. Criterios que han seguido, etc. Contrastar con las opiniones y decisiones de los compañeros.

10. La guerra

Esta actividad se desarrolla en 3 sesiones.

Primera reunión:

Este primer día sirve principalmente para organizarse y realizar un primer juego sobre la guerra.

Una parte importante de la actividad es la exposición que deberán realizar los niños sobre temas de la guerra. Para esto se reúne a todos y se les cuenta que la primera parte de este "gran juego de la guerra" es la exposición sobre ella, la que será vista por todo el resto del grupo. Esta exposición es para que "conozcan" más sobre lo que están jugando. Luego se les proponen diversos temas, de los que cada niño (a) elige uno. También pueden darse a elegir temas que ellos mismos propongan. Los temas pueden ser :

- Diferentes batallas de la historia del país.
- Opiniones personales sobre la guerra (para los más grandes).
- Guerras de ciencia ficción (para los mas chicos)
- Grandes guerreros y militares.
- etc....

La exposición se montará a la reunión siguiente, mostrando lo que cada niño trajo preparado de su tema.

Además en este mismo momento pueden conformarse los dos equipos que a la semana siguiente competirán en el juego de los batallones. Cada equipo puede ponerse de acuerdo para venir disfrazados de algún tipo de guerrero a la reunión siguiente.

Después de este instante puede hacerse un juego simple ambientado en la guerra, por ejemplo el de los barquitos ...

Segunda reunión :

Al principio de la reunión se monta la exposición con los temas que cada niño trajo preparado de su casa.

Luego de esto se juntan los equipos formados la reunión anterior y se disfrazan, crean un grito de guerra y un nombre para el batallón.

Se realiza el "Juego de las misiones" que se detalla a continuación :

El juego trata de una competencia entre 2 o más batallones, los que deberán tratar de cumplir la mayor cantidad de misiones en un tiempo de una hora. Para esto se les entrega la hoja de instrucciones que deben leer cuidadosamente, todo el batallón junto, para luego realizar todas las preguntas que quieran. Debe recalarse que esta es la "única" oportunidad que tendrán para preguntar algo ya que en el momento de comenzar el juego, cada batallón deberá decidir y organizarse como les parezca.

* Cada batallón tendrá un jefe, el que debe ser el líder natural (positivo) del grupo.

INSTRUCCIONES DE CADA BATALLON

BATALLONES:

EN ESTE MOMENTO NECESITAMOS ELEGIR UNO DE USTEDES PARA UNA MISION MUY ESPECIAL. PARA ESTO LOS SOMETEREMOS A UNA COMPETENCIA EN QUE CADA UNO DEBERA DEMOSTRAR SU INTELIGENCIA, HABILIDAD, FUERZA, PERO SOBRE TODO SU "ORGANIZACION Y TRABAJO EN EQUIPO" QUE ES LO MAS IMPORTANTE EN UN GRUPO QUE TRABAJA JUNTO.

USTEDES TENDRAN VARIAS MISIONES DE LAS QUE PODRAN ELEGIR LAS QUE QUIERAN.

CADA MISION TIENE UN PUNTAJE ASIGNADO, UNAS MAS QUE OTRAS SEGUN SU COMPLEGIDAD.

PUEDEN CUMPLIR MAS DE UNA MISION A LAS VEZ, SI QUIEREN "TODOS JUNTOS" PUEDEN HACER UNA MISION, PUEDEN REPARTÍRSELAS 1 PARA CADA UNO, ETC.. DE USTEDES DEPENDE.

REGLAS:

- 1. NO PREGUNTAR "NADA" DESPUES DEL COMENZO DEL JUEGO.**
- 2. NO MOLESTAR A NADIE DEL RESTO DEL GRUPO QUE ESTE HACIENDO OTRA COSA (EN FORMACION, APURADO, ETC) SOLO SE PERMITE HABLAR CON LA GENTE QUE ESTEN SEGUROS DE NO MOLESTAR.**
- 3. PUEDEN INTENTAR CUMPLIR UNA MISION TODAS LAS VECES QUE QUIERAN**
- 4. NO PUEDEN PERDER ESTAS INSTRUCCIONES, YA QUE EL "CAPITAN BAGHE" DEBE FIRMAR TODAS LAS PRUEBAS QUE APRUEBEN. CADA VEZ QUE CUMPLAN UNA PRUEBA DEBEN IR DONDE EL CAPITAN "BAGHE" PARA QUE LA REVISE Y LA FIRME.**

MISIONES

POR 13000 PUNTOS. EL ESPIONAJE

OBSERVAR Y ANOTAR CON MUCHO DETALLE LAS ACCIONES QUE REALICE 1 DIRIGENTE (JEFE) DEL GRUPO, SIN QUE ESA PERSONA SE DE CUENTA QUE LO ESPIAN, DURANTE 10 MINUTOS. PARA VER SI SE CUMPLIO ESTA MISION SE REVISARA LO QUE ESCRIBAN Y SE LE PREGUNTARA AL JEFE SI SE DIO CUENTA QUE LO SEGUIAN.

*** IMPORTANTE * EN LA HOJA DEBEN ANOTAR LA HORA DE INICIO DEL ESPIONAJE Y LA HORA DE FIN.**

POR 23000 PUNTOS. LA PELEA

DEBEN DESAFIAR Y DERROTAR EN UNA PELEA DE PAÑOLINES AL "CAPITAN BAGHEERA".

POR 17000 PUNTOS. LA CELEBRACION

DEBEN INVENTAR Y REALIZAR UNA "DANZA (BAILE) MILITAR" ORIGINAL, SIN COPIAR.

2000 PUNTOS POR ENTREVISTA. LA ENTREVISTA

DEBEN REALIZAR LA MAYOR CANTIDAD DE ENTREVISTAS "ESCRITAS" POSIBLES A GENTE DEL GRUPO (VER LA REGLA NUMERO 2) Y HACERLES LA PREGUNTA ¿ QUE OPINAN DE LA QUERRA?

*** NOTA: MINIMO 3 LINEAS POR ENTREVISTA. GANARAN 2000 PUNTOS POR CADA ENTREVISTA QUE HAGAN.**

POR 19000 PUNTOS. LA HISTORIA.

DEBEN ESCRIBIR MINIMO 20 LINEAS SOBRE "LA BATALLA MAS IMPORTANTE EN LA CUAL NACIMOS..

PUEDEN ESCRIBIR SOBRE QUIEN PELEABA, QUE PERSONAJE DE ESA GUERRA ES MUY IMPORTANTE PARA NOSOTROS, ETC.

*** NOTA : SI NO TIENEN LOS SUFICIENTES CONOCIMIENTOS PARA RESPONDER SOLOS PUEDEN PREGUNATAR A OTRA GENTE (VER REGLA NUMERO 2)**

POR 25000 PUNTOS. EL MENSAJE

DEBEN DESCUBRIR "TODO" LO QUE DICE EL MENSAJE EN CLAVE "MURCIELAGO" QUE RECIBIRAN, SIN QUE FALTE UNA SOLA PALABRA.

SI DESCIFRAN EL MENSAJE SON 10000 PUNTOS

SI ADEMAS CUMPLEN LO QUE DICE EL MENSAJE GANAN 15000 PUNTOS MAS O SEA $10000+15000=25000$ PUNTOS

El juego comienza y cada batallón trata de cumplir la mayor cantidad de pruebas en 1 hora. Gana el batallón que logra mas puntaje al final del juego..

El "Mensaje" se escribe en cualquier clave (murciélago, morse, etc), la idea es que sea largo y en el se describa otro tipo de prueba..

Tercera reunión :

Esta reunión es algo mas densa que las demás.. Debe conseguirse un video sobre la guerra (documental, grabación de noticias, etc). Luego de ver las imágenes se dividen los niños en pequeños grupos y se les entrega lápiz y hojas. Se les conversa a los niños sobre el video que acaban de ver tratando de que la conversación sea fluida y guiada por lo que ellos vayan diciendo. Luego se conversa sobre el juego de la semana anterior y la exposición que hicieron. En toda la conversación se trata de que los niños identifiquen características o cosas que a ellos les ha llamado la atención durante el juego de las 3 últimas semanas, sobre lo que expusieron, sobre las cosas que eran importantes para ganar el juego, de lo que vieron en el video, de lo que sintieron en estas 3 reuniones..

Luego se separan los grupos y escriben todas las formas (lo mas detalladas posibles) que a ellos se les ocurran para evitar las guerras que ellos conocieron en la exposición, en el juego, en el video y las que conocen por televisión.

11. Qué espero del campamento

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

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

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

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

12. Opiniones en el campamento

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

13. Relajación

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

14. Soy un animal

Objetivo

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

Desarrollo

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

15. El lazarillo

Objetivo

Experimentarse a sí mismo en el momento presente: miedos, confianza en las personas, sensibilidad hacia los demás, etc...

Descripción

1. Reunidos en una explanada, al aire libre, con diversos objetos distribuidos en ella, se explica el ejercicio, los pasos.
2. Cada uno, con los ojos cerrados (vendados) y sin poder hablar, comienza a andar. Tras dos o tres minutos, se les invita a que vayan buscando una persona con la que formar pareja, la primera con la

que tropiecen, si está libre y no ha sido elegida por otro. Todo el ejercicio se realiza con los ojos cerrados y sin poder hablar.

3. Formadas las parejas, se les indica que se pongan de acuerdo, por señas y sin abrir los ojos, para que uno de ellos haga de lazarillo del otro.

4. Puestos de acuerdo, el que va a actuar de lazarillo abre los ojos y conduce al otro, enseñándole todos los objetos y cosas que él considere que le debe mostrar. Es una nueva forma de ver la vida y el mundo. Esta fase puede durar unos 10 minutos.

5. Terminado el tiempo, se cambian los papeles: el ciego actúa de lazarillo.

6. Pasado el tiempo, se les invita a despedirse, y comenzar a pasear solos.

7. Evaluación:

- Qué sentimientos se han experimentados en las diferentes etapas: solo, al llevar, al ser llevado
- Qué deseaba hacer, decir, transmitir
- Comprensión del otro: he entendido al compañero, he sido entendido.

Observaciones: Es bueno poner algo de música clásica mientras se realiza el ejercicio. El que hace de lazarillo, tiene plena libertad para conducir como quiera al otro, con buena o mala fe.

16. Mirarse a los ojos

Objetivo

Es una dinámica de comunicación, cercanía y nuevos descubrimientos.

Descripción

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

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

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

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

4. Puesta en común y conclusiones:

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

17. Relación personal

Objetivos

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

Desarrollo de la actividad: Grupos pequeños

Tiempo aproximado: 45 minutos

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

Orientaciones metodológicas

1.- Dividimos el grupo por equipos.

2.- El ejercicio consisten en que cada uno debe escoger para cada uno de sus compañeros de equipo un **SÍMBOLO QUE REPRESENTA SU MANERA DE SER**, indicando el motivo por el que lo representa así.

Por ejemplo:

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

Pasos del ejercicio

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

2.- Puesta en común:

a) Se procede por orden. Todos van diciendo el símbolo que han representado a uno de los del grupo.

El interesado toma nota y hace su propia constelación de símbolos, con las notas que ha tomado

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

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

A tener en cuenta:

1.- Este ejercicio, puede ser especialmente útil en ambiente de convivencias, donde el clima de relación interpersonal, puede ser más intenso.

En este caso, y si el grupo no es muy numeroso, puede introducirse como variante, el hacer en gran grupo el punto c) de la puesta en común.

2.- Es muy importante que todos los símbolos se refieran exclusivamente a cualidades positivas de los demás. Y que sean cualidades reales, o que uno piensa que son reales.

El objetivo, es que todos intenten descubrir lo positivo de los demás y valorarlo; y, al mismo tiempo, que cada uno de los miembros del grupo, se sienta valorado y que estas comunicaciones positivas le refuercen la imagen positiva de sí mismo.

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

18. Tío y sobrino

Objetivo

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

Descripción

1. Presentación: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros naciésteis. No le conocéis, ¿Cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?, Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que ,él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué, piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc ..."
2. Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se hace en total silencio. Puede ponerse música de fondo.
3. Se recogen todas las cartas. Y a cada uno se le da una que no sea la suya. Y se le invita a leerla como si fuera la de su sobrino.
4. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué, persona del grupo corresponde. Pueden dársele dos oportunidades. Si no adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.
5. Notas: Para celebrar el encuentro, tío y sobrino, se dan un abrazo. Conviene advertir que disimulen la letra si ésta va a ser motivo de identificación.

19. La batalla de los globos

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 aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

20. Pollito adentro, pollito afuera

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 aprox. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance.

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

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

21. Conociendo a mis compañeras

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 más 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.

22. 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 más les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una 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.

23. Carrera de los porotos

Materiales:

- * Un poroto por participante.
- * Un palito chico por participante.

Consiste, como su nombre indica, 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. Resulta super bueno con los más chicos.

24. Carrera de las hojas

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

25. Dibujos en equipo

Materiales:

- * Un lápiz o bolígrafo por equipo.
- * 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños. 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, donde el primero de cada fila tiene un bolígrafo 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 lápiz 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 lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos

El juego termina 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.

26. Conquista en 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 contra 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.

27. Escondiendo mi número

Materiales:

* Un lápiz y una hoja por participante.

* Rotulador no permanente.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente suficientemente grande. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.

El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

28. Chicote

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelo 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 pañuelo 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 pañuelo 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 pañuelo del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

29. Cuncuna ciega

Materiales :

* 1 pañuelo 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 apretar 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.

30. Granjeros y chanchitos

Se necesita un lugar cerrado o marcado 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 demore menos en eliminar a los chanchitos cuando les toque ser granjeros.

31. Las cuatro esquinas

Materiales:

- * 4 Pañuelos.
- * 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelos 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 pañuelos. 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 pañuelos.

Luego de que pasen todos los jugadores del 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 pañuelos.

32. 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.

33. 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:

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

Nota :

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

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

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

El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos desde el menos al 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 comenzará de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante, éste 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.

34. Las sardinas

Participa el campamento completo.

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, y 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.

35. 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 cómo 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.

36. Carrera del ciempiés al revés

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el número de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espaldas a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espaldas (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.

37. ¿Te gusta mi vecino?

Se hace sentar a todos los acampados en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie le pregunta a cualquiera, **TE GUSTA TU VECINO ?**. Si contesta que **NO** vuelve a preguntar el que está de pie. **¿PORQUE?**, el que está sentado entonces contestará. **PORQUE NO ME GUSTA QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...** entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará 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.

38. 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.

39. Pito loco

Juego para ser realizado en la noche de un campamento.

Un dirigente con varios pañuelos en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los acampados deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno

de los pañuelos de manos del dirigente, el cual 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 pañuelos.

40. Las cuatro colinas

Objetivos:

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

Desarrollo:

Escoger un terreno muy accidentado y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumigases, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores, que han recorrido 1 terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores.

* Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores

* Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de sus participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar.

Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún problemilla.

Material:

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

41. El fugitivo

Objetivos:

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

Desarrollo:

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

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

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

Material:

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

A Tener en cuenta:

Debemos dar unos pequeños consejos a los chavales:

- * El ruido y los movimientos bruscos son los mayores enemigos del stalker
- * Hay que vestir ropas oscuras, y no llevar objetos luminosos y ruidosos
- * Evitar zonas destapadas y avanzar por zonas sombrías
- * No permanezcáis agrupados
- * No perdáis nunca la orientación

42. El prisionero

Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (número de troperos más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

43. Acecho mutuo

Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (0,5-1km de radio). De diez a quince minutos más tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto, pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.

44. Animales sagrados

Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo ...), se esconderán unos diez minutos antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de equipos).

Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listos los equipos, (manadas de lobos o grupos de indios), salen en su busca.

El animal encontrado y atrapado entrega un vale al equipo, empezando por los de mayor puntuación, de modo que el último equipo en encontrarle recogerá una menor puntuación.

Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (unos tres minutos).

El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por los equipos.

Gana el equipo que alcanza mayor puntuación.

Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.

45. El invisible

Uno de los Técnicos será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas:

Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego.

Habrán otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños.

46. La caza de la culebra

En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de Troperos haya menos uno.

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

47. El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminado, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor.

Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta, ...).

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

48. Cazar al ruidoso

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

49. El guía ideal

El guía ideal conoce bien a su equipo. Puestos todos los troperos en círculo, el guía con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a todos los componentes de su equipo.

Puede hacerse por equipos o todos juntos, y revueltos al mismo tiempo.

50. Juegos de relevos

Relevo 1:

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

Relevo 2:

Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un barreño lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

51. Gimkana

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

1.- Completar una Historia

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

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

Lista de palabras:

Grupo 1: **TIJERAS, COLON, PERDICES**

Grupo 2: **NEGRO, FELICES, COCODRILO**

Grupo 3: **LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN**

Grupo 4: **30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN**

Grupo 5: **MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS**

Grupo 6: **HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS**

Grupo 7: **PILA, SILLÓN, PITUFO**

Grupo 8: **PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA**

Material: folios y bolígrafos.

2.- Ropa al revés

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

3.- Cosas disparatadas

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

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

4.- Regala una sonrisa

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

5.- Lo voy a resistir !!!

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

Material: un cronómetro.

6.- Todos a correr

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

Material: unas tijeras.

7.- Soy rico

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

Material: Una bolsa opaca (si es posible pequeña de tela), dinero en monedas varias

8.- Todos podemos

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

52. Veneno

Todos los equipos se forman en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, el Jefe de Campo o dirigente a cargo se coloca en el centro del círculo, el cual al hacer sonar su silbato todos los acampados tiran hacia atrás con toda su fuerza, el acampado que se suelte o choque con el dirigente queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un último acampado.

En lugar del dirigente puede colocarse un trípode (con palos) en el centro del círculo y hacer que los chiquillos al mismo tiempo que tiren hacia atrás giren (como una ronda). Si esto se hace hay que tener cuidado con el terreno en que se realiza el juego ya que al soltarse alguien del círculo, cuando estén rotando y tirando, saldrá disparado fuera de él.

53. Dos líneas y una pañoleta

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

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

Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

54. Un círculo y una pañoleta

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

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

El pañuelo puede estar al centro, puede colocarse sobre la cabeza de uno de los integrantes del círculo o algún dirigente, etc.

55. Las banderas

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

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

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

El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve se pañoleta, y se le deposita en la cárcel.

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

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

56. Rescate del tesoro

- 3 equipos ; 2 atacantes y 1 defensor.
- 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.
- Los 2 equipos atacantes usarán la pañoleta atrás (en el pantalón).
- Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida.
- Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.
- Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que estará encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes.
- Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir,
- Además debe existir un círculo de +- 2 mts de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.
- El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 punto por ficha y 5 puntos por vida (pañuelo))

57. Pelea de gallos

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

58. Pelea de cangrejos

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

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

59. Una torre alta, firme y hermosa

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Materiales :

- * 1 pegamento en barra por equipo
- * 2-3 diarios completos que se puedan usar
- * opcionalmente papel de pinocho u otro para adornar

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo.

Después de +-30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

60. Matamoscas

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

61. Pelea de pañuelos simple

Cada uno de los participantes en el juego debe tener un pañuelo colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de él.

El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo al contrario si que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas).

Deben evitarse los golpes o juego brusco.

Variación: El pañuelo puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo. Por ejemplo :

En el tobillo de un pie: la pelea es espectacular, es bastante mas complicada y de mayor duración.

El una muñeca : mas complicada aun, se torna algo violenta.

En la cabeza : muuuuuuy peligroso !!!

62. Pelea de cuncañas con pañuelo

Se forman equipos de +-6 integrantes, que bien pueden ser los mismos equipos. Los equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una cuncuna, el último integrante de la cuncuna se coloca el pañuelo en la parte de atrás de la cintura de la misma forma que para la pelea simple. Es preferible que participe mas de un equipo al mismo tiempo.

Hay que tratar de que las cuncunas no se desarmen además de tener cuidado ya que por lo general el último de la fila puede salir volando.

63. Pelea de pañuelo a ciegas

Se forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que hará de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañuelo atrás (igual que la pelea simple).

Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañuelo entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo

con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc).

Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.

El juego es suuuper bueno ...

64. Los submarinos

Se forman equipos de +-6 equipos (o patrullas) los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último.

El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (apúrense, a la derecha, paren, etc..). El objetivo de cada submarino es "embestir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser investidos por los demás submarinos.

Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.

65. Pelea nocturna de pañuelos

Se trata de una pelea de pañuelos simple pero en un lugar abierto, puede ser con vegetación, pero en la noche. La idea es que sea en forma individual ya que en grupos los acampados, por la noche tienden a estar siempre juntos.

Algunas consideraciones que todos sabemos: elección de un terreno no peligroso y si se elige que la pelea sea "sucía" o sea con todo (fuerza, todos contra todo, botando al suelo, etc) se debe aclarar que es "sin" golpes.

66. Alcanzar el pañuelo

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

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

El objetivo del equipo es alcanzar el pañuelo que se encuentra frente a su equipo, el que debe estar mínimo a 2 metros de distancia.

El juego es bastante entretenido si los equipos son parejos en fuerza, ya que todos empujan la cuerda hacia su pañuelo.

67. Botar la botella

Materiales: 1 botella plástica, unas 5 bolas de papel u otro material liviano, no duro.

El objetivo del juego es que los atacantes traten de botar la botella que se encuentra en el centro del círculo (marcado en el piso) arrojando las bolas (+-5), sin entrar al círculo exterior (de mismo centro que el anterior) que está marcado en el piso y que tiene un radio *-4 metros mayor que el primer círculo.

Los defensas deben impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior de radio aproximado 1 metro, ni salir del círculo exterior. Si cogen una bola deben arrojarla lo más lejos que puedan.

68. Guerra de aviones

Materiales: 2 o más tambores (1 por equipo), 3 bombas (bolas, pelotas, etc) por cada avión atacante de cada equipo. Muchas bolas de papel (pueden ser de diario) para las defensas terrestres.

Se forman un número que se quiera de equipo, ubicándolos a la misma distancia uno del otro. Cada equipo debe tener un "tambor" o algo parecido que hará las veces de torre principal del equipo, además debe tener un círculo en el piso alrededor de la torre principal que delimita el sector en que "nadie" puede entrar. También se ubicarán 2 "defensas tierra-aire", formadas por uno o dos muchachos con una cantidad grande de bolas de papel (bombas), cuya misión es defender su torre principal del ataque de los aviones enemigos lanzándole las "bombas" de papel.

Cada equipo posee un número de "aviones", muchachos con 1 bomba o bola en cada mano, cuya misión es tratar de derribar la torre contraria, lanzando sus bombas dentro del tambor contrario sin ser golpeados por las defensas tierra-aire contrarias.

69. Guerra de barcos

Materiales: tiza u otro elemento para dibujar en el piso.

Se dividen los participantes en el número de equipos que se quiera, luego se reparten por el terreno de juego dibujando un barco para cada equipo. Luego los integrantes de los equipos se sacan las zapatillas o zapatos para usarlos como bombas.

Entre los integrantes de cada equipo deben asignarse algunos en la recolección de las bombas que caen en el **AGUA**, esto lo harán "nadando" de gatas al suelo y entregando las bombas a los de su propio equipo.

El objetivo del juego es lograr lanzar 3 bombas a la "zona de máquinas" de los barcos contrarios, que es 1/3 del tamaño total del barco defendiendo con su cuerpo las bombas que llegan a su barco.

El juego resulta super bueno en la playa o usando en lugar de zona de máquinas un "mástil" enterrado en medio del barco, el que será el objetivo a derribar por los atacantes contrarios.

70. Camellos y caballos

Se forman dos equipos, uno llamado los "camellos" y otro los "caballos", formándolos en 2 filas una frente a la otra.

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

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

71. Tumba trípode

El campamento dividido en equipos escogerán una esquina o un lado del área de juego determinada según la cantidad de equipos.

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

Mecánica del juego:

La intención del juego es que cada patrulla tumbe el trípode de los otros equipos (un todos contra todos) el jefe decidirá si acumulas puntos o eliminas al equipo que cayo su trípode.

El juego se realizara totalmente con la mano, el juego lo puedes realizar preferentemente con una pelota o cualquier otro objeto que se preste para la mecánica del juego.

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

- *al silbato todos los jugadores se tornarán inmóviles en la posición en la que se encuentre.
- *al siguiente silbato el juego continúa, el arbitro decidirá si cambia o no la posición de la pelota durante el inmóvil procurando no dar la ventaja a ningún equipo.
- *el jefe o arbitro decidirá las limitaciones del juego.
- *puedes hacerlo también con las piernas atadas, o en tres pies...

72. Los contrabandistas

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

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

73. Perronguis

Se delimita un campo de juego

En el centro del campo estará un acampado con una pelota. El resto de acampados estarán en la línea del Campo 1.

El que lleva la pelota está en la mitad del campo, delimitando así el campo 1 del campo 2. Este nunca se puede mover de su sitio.

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

74. Tus propios mandamientos

Se hace una introducción con distintas leyes o formas de pensar de hoy día y los diez mandamientos cristianos. Se hace una reflexión conversada y luego cada uno escribe los suyos pudiendo ser uno, dos o cuantos quiera.

75. El abogado

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

76. La barrera del sonido

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

77. Adivina adivinanza

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

78. Juego de Kim

Kim de Gusto, Olfato, Vista, Tacto.

79. Currículo

Se pueden formular las siguientes preguntas:

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

80. Muéstrame tu vida

- "Muéstrame tu vida", se le pide a cada persona del grupo que grabe en un video un corto a modo de diario de vida, dándose a conocer, mostrando lo más característico de su vida, ni muy largo ni muy corto.

81. El asesino

De un grupo de personas se escoge a un asesino que al guiñar un ojo, irá matando a cada participante hasta que uno adivine quién es el asesino.

Previo a esto se despistará al grupo mostrándole al tacto al asesino, o dándole características de él.

82. Ajedrez de globos

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

83. Conociendo la ciudad

Este juego es para hacer por equipos. Todos tendrán los mismos objetivos, pero con las consignas mezcladas. El ejemplo que está mas adelante, es para 1 equipo.

Elementos necesarios por equipo: 1 sobre con las consignas, papel, lápiz, bolsa de basura, 2 mapas de la ciudad.

*** Mensajes a dejar:**

- 1) Dejar en verdulería.
Pasar nuevamente por la estación y responder el ítem número 8. Al terminar, dirigirse al cuartel de Bomberos y contestar el ítem número 4.
- 2) Dejar en cuartel de bomberos.
Ir a la casa de comidas más cercana o al supermercado **NORTE** que se encuentra a 50 metros del cuartel de Bomberos y contestar el ítem número 6 .

*** Tiempo:** 3 a 4 hs. De duración (Depende del recorrido)

*** Variantes:** Puede hacerse con señales de pista

*** Desarrollo:**

Hoja 1

Consignas del Juego:

- 1) Deberán completar el mapa con el recorrido que hacen, marcando con números los lugares donde encuentran los mensajes.
- 2) No podrán continuar con el juego hasta no cumplir con las pautas fijadas en el mensaje.
- 3) Este juego no es por tiempo.
- 4) Al finalizar el recorrido, deberán entregar al Jefe de Campo todos los mensajes completos del equipo.
- 5) En caso de urgencia llamar al teléfono preguntar por
- 6) En la vía pública deberán manejarse con precaución y todos juntos.
- 7) Recordad sois acampados, en todo lugar y en todo momento y eso marca la diferencia.
Buena Suerte y Siempre Listos!

Hoja 2

- 1) En esta travesía deberéis recolectar en bolsas, latas de bebidas desechadas en la calle.
- 2) Deberéis averiguar por cuanto sale desde la estación ferroviaria de , un pasaje ida a , como también uno ida y vuelta.
- 3) Según el verdulero de la esquina de
 - * Qué produce más flatos las habas o los garbanzos?
 - * Cuánto cuesta una ristra de ajo?
 - * Pedirle el mensaje y descifrarlo.
- 4) Nombre y apellido del jefe de guardia de Bomberos.
 - * En qué año se fundó dicho establecimiento.
 - * El significado de cada uno de las sirenas.
 - * Pedir mensaje.
- 5) Es hora de aprender a cocinar "Pizzas" ...
 - * Cuáles son los % de los ingredientes de una Pizza Calabresa?
 - * Qué tipo de mozzarella hay y cuáles son las marcas?
 - *Cuál es la cantidad de escarbadiantes que se usa para que la mozzarella no se pegue en la caja?
- 6) Averiguar los siguientes ítems:
 - * N° de Urgencias.
 - * N° de la Central.
 - * N° y dirección del destacamento de policía de
 - * Procedimientos a seguir en casos de Urgencia.
- 7) Para pensar y deducir:

* Si bajo 3 escalones y subo 1 comenzando con el pié derecho, cuántas veces piso la escalera con el pié izquierdo.

8) ¿Cómo se pide un pasaje desde la estación ferroviaria de hasta y hasta a las 8 horas? ¿Qué ramal ferroviario es y por qué estaciones pasa?

9) Llegó el momento de encuestar a la gente sobre "grupos parroquiales" (como mínimo 10 personas)

* ¿Conoce usted los grupos de Parroquia?

* ¿Sabe usted que actividades realizamos?

* ¿Conoce algún grupo parroquial de niños o jóvenes?

* ¿Alguna vez perteneció a alguno de ellos?

* ¿Sabe si el pertenecer a algún movimiento parroquial tiene límite de edad?

84. Juego de acecho

Todos deberán caminar alrededor de una persona, la cual está sentada en el centro de un círculo con los ojos vendados. Cuando el Coordinador hace una señal comienzan a caminar, y la que está sentada deberá señalar dónde escucha un ruido. (Puede tener una jarra con agua y mojar donde escuchó, empapando a la persona) la cual deberá tomar su lugar.

85. Carrera del gusano

Divididos en equipos, se sentarán uno detrás del otro tomándose los tobillos. A la señal deberán moverse todas juntas en esa posición saltando los obstáculos. Si una de las personas se suelta, o toca con la mano el piso, vuelven al punto inicial y comienzan de nuevo. Tienen que ir y volver, únicamente con sus colas y pies.

86. Juego arrebatador

Formar un gran círculo o dos hileras, y en el centro se deposita un pañuelo enrollado. Todos se enumeran. Cuando el coordinador llama Ej nº 3 y 5 los que tienen asignado el nº con una mano atrás deberán correr a tomar el pañuelo y volver a su fila sin ser tocados. Si es tocado, vuelven al centro y a la señal deberán repetir el objetivo. Si llega a su sector tienen 1 punto.

87. Juego del canguro

Formarán dos filas enfrentadas una a la otra con 3 metros de distancia entre ellas. Cada fila está numerada. Al grito del Jefe de Campo: Ej. 1 y 3, pasarán al centro los acampados correspondientes saltando en cuclillas. Uno tratará de tirar al otro empujándose con las manos (sin agarrarse) al que queda sin caer, le corresponde un punto. Vuelven a la fila y continúan con otra persona.

88. El viejo canguro

A un acampado se le atan los pies con un pañuelo y salta como un canguro correteando al resto de los acampados. Cuando atrapa a uno, se le atan a esta también los pies. Así sucesivamente hasta que quede 1 solo acampado.

89. Juego de fuerza

Se dividirán por equipos. Se necesita una soga con un nudo en el centro y un lugar lodoso. Es el famoso juego de tirar cada equipo de un extremo y el que cae en el centro del lodo pierde.

90. Juego hechiceros

Uno de los niños es el hechicero y atrapa a los acampados que pueda. Cuando logra atrapar a uno, los dos se toman de la mano o codo y corretean al resto y así sucesivamente hasta que quede una sola persona. Tiene que haber un límite de terreno para que jueguen, pues si no, no terminan nunca.

91. Adentro del círculo

Con una soga o marca en el suelo, hacer círculos de diferentes tamaños numerados. Cuando se dice: adentro en el nº 2 todos van hacia ese círculo y tratan de entrar. La consigna es que se las ingenien para hacerlo. Quien toque con el cuerpo alguna parte fuera del círculo queda fuera del juego.

92. Chinampinas

Para este juego se necesita una pelota. Se forman dos equipos. Uno formando un círculo grande donde apenas, con los brazos extendidos, puedan tocarse los dedos uno con otro. El otro equipo está apretujado en el centro del círculo. El objetivo del juego, es que los del círculo exterior saquen a los del interior en el menor tiempo posible, pegándoles con la pelota en las piernas por debajo de las rodillas. Los del interior deberán brincar o correr para no ser tocados por la pelota, pero no pueden salir del círculo. Cuando todos quedan afuera, los bandos cambian de lugar y se repite el juego. El bando que saque a todos del centro en el menor tiempo posible gana.

93. Carrera de relevo y equilibrio

Se dividirán por equipos, el primero de cada fila, tendrá una cuchara o dos palitos. Si es cuchara llevará agua, y llenarán un jarro con la misma, la cual estará ubicada a pocos metros, volverá corriendo y le entregará la cuchara a la siguiente persona. Si son los palitos llevarán una piedra ida y vuelta sin que se le caiga, si se le cae volverá a comenzar. El equipo que primero termine gana el juego.

94. Pelea de gallos

Dos niños se sientan en cuclillas cruzados de brazos, o con los brazos atrás. En esta postura, brincando, tratan de tirarse o que se suelten las manos. Solo serán permitidos 3 intentos. Por cada niño.

95. Viendo con los dedos

Formar por equipos, el primero sale caminando con los ojos vendados, guiado por los otros guías; cuando llegue al Coordinador le entregará un objeto y palpando tratará de adivinar que es. Corre hacia su monitor y le comenta lo que cree que es. El monitor anota lo que dijo, sin que vean los del otro equipo. Así todos los integrantes del equipo. El que acierta más objetos gana.

96. Silbato al acecho

El Coordinador, deberá esconderse mientras los acampados esperan 3 minutos en un lugar donde no puedan observar hacia donde se dirige. El coordinador, deberá tocar un silbato cada 2 o 3 minutos para que los acampados puedan guiarse. El Coordinador deberá cambiar su posición sin ser visto. Gana el que le encuentre.

97. Indios y colonizadores

La mitad de los niños, forman un círculo con los ojos vendados, parados, separados unos de otros, para que se les permita extender sus brazos hacia los costados sin tocarse unas con otros. El resto son los indios. En el centro del círculo se encuentran 20 pedazos de papel u objetos. Los indios se arrastrarán dentro del círculo para recoger los papeles u objetos, uno cada uno en cada viaje. Pasarán de a uno o dos por vez. Si los colonizadores oyen algún ruido mueven los brazos, y si logran tocar algún indio, este se muere debiéndose quedar sentado viendo el resto del juego. Se concede un límite de tiempo, al final del cual se cuentan los papeles u objetos recogidos por los indios. Los equipos cambian de lugares, el tesoro vuelve al centro, se da el mismo límite de tiempo y el juego continúa, para ver cuál de los 2 bandos ha juntado más objetos o papeles y ese es el que gana.

98. Asalto de bandera

Un matorral con arbustos y árboles es el mejor lugar para practicar este juego. Los acampados se dividen en 2 bandos. Una línea bien definida deberá escogerse como lindero entre los territorios respectivos, (tal como una zanja, camino, etc.) A una distancia de 100 ó 150 pasos de este punto, cada bando colocará su bandera o Bordón.

Deberá estar clavada en el suelo, en cualquier posición que se desee, ya sea al descubierto o escondida. Algunos acampados pueden ser los centinelas de la bandera, pero no podrán estar a menos de 25 pasos de distancia de ella, a menos que uno de los enemigos se introdujese al área de ellos, en cuyo caso los centinelas podrán seguirle. El capitán del equipo y su equipo arreglan las estrategias para apoderarse de la bandera del enemigo.

Cada uno deberá llevar atado en el brazo un pañuelo; para hacerlo prisionero deberán sacarle el pañuelo. Después de 5 minutos de preparación el Jefe de Campo sonará el silbato y el asalto comienza. Cualquier acampado encontrado en terreno enemigo podrá ser prisionero, una vez que le hayan sacado el pañuelo (si se deja). Cada bando tendrá su prisión, que será un árbol, tronco, etc. A 15 pasos del centro. El prisionero deberá estar tocando el árbol u tronco de la prisión. El prisionero puede ser rescatado cuando es tocado por un miembro de su bando, que pueda llegar a él. Una vez que ha sido rescatado, puede volver a su bando (junto al rescatador), sin ser molestados. Pero se dirigirán al Coordinador donde le colocará otra vez el pañuelo en el brazo. El Coordinador deberá estar siempre cerca del centro. Solamente un prisionero puede ser rescatado en cada ocasión.

Si un acampado captura la bandera del bando enemigo, correrá con ella a su campo y si logra cruzar el lindero sin ser capturado gana, su bando ha ganado. Si es atrapado antes de cruzar, entregará la bandera y esta será clavada en el lugar donde fue rescatada. Si a los 20 minutos nadie logró capturar la bandera, el coordinador sonará el silbato y el que tenga mayor cantidad de prisioneros gana.

99. Traer a casa el elefante

Se dividen por equipos, formados uno atrás del otro. Todas las filas tendrán una cuerda del mismo largo, bastante larga, atada a un tronco (o algo que sirva como asiento y pueda deslizarse por el suelo con peso), Al toque de silbato, el primero de cada fila corre con la soga (el extremo que tiene el tronco, mientras que los otros sostienen la otra punta) hasta que no de mas la soga, se sienta sobre el tronco y los demás deberán tirar de la soga y traerle de regreso. Así sucesivamente hasta que pasan todos. El primer equipo que termina gana.

100. El reloj

El coordinador tendrá una soga con un almohadón atado en el otro extremo. Todas las demás personas, formarán un círculo, el Jefe de Campo en el centro del círculo deberá girar con la soga, los

acampados deberán saltar, agacharse, o esquivar el objeto tratando que no las toque. La persona que no logró hacer este objetivo queda afuera.

101. Carrera del sapo

Los jugadores, se dividen en dos equipos y forman dos filas; el primero de cada fila tiene en sus manos una pelota. Al iniciarse el juego, los participantes deben pasar la pelota por encima de sus cabezas, de uno en uno, hasta llegar al último de la fila. Este debe colocar la pelota entre las rodillas y avanzar saltando, sin tocarla con las manos, hasta llegar al frente de la fila. Si la pelota cae, puede levantarla con las manos y volver a iniciar la carrera a los saltos. Gana el equipo que termina primero.

102. Escalando árboles

Para esta competencia hacen falta dos o 3 sogas bien fuertes (depende de cuántos equipos hay), con nudos cada 40 ó 50 cm, tendrán que elegir árboles fuertes para trepar y atar cada soga en la horqueta. Todos deberán trepar utilizando la soga con las manos, afirmándose del tronco con los pies. El equipo que logre escalar más rápido, pasando uno por vez, será el ganador.

103. Básquetbol a caballito

Sabéis jugar al basquet? Conocéis la guerra de caballitos? Mezcla los 2 y listo! Se forman dos equipos con igual número de jugadores. Unos van abajo y los otros a caballito. Las reglas del basquet, son las mismas que en el basquet normal. Los que están subidos a caballito deben hacerla rebotar todo el tiempo mientras que los chicos que van abajo corren, vale quitar la pelota, pero no golpear a los caballitos ni intentar derribar a los jinetes. (Los caballos y jinetes se pueden turnar).

104. Ariete

Se dividen en bandos, uno frente a otro u triángulo, a una distancia aparte. Cada equipo se dan las manos representando así un muro fortificado. Cada bando escoge a un integrante para que salga y actúe de "ariete". Deberá correr y tratar de romper la cadena del otro bando, saltando sobre sus brazos en el lugar que crea más fácil de romper. Si logran hacer que se suelten tomará estos con sigilo y los llevará a su bando, pero si no tiene éxito, será prisionero y se quedará en ese bando. Nadie más tomará parte o prestará ayuda en forma alguna. Al ariete no se le concederá mucho tiempo para que logre su objetivo, solamente contar hasta 10. Gana, el que más personas acaparó en su equipo.

105. Ingredientes del puchero

Cada Acampado, tendrá en su espalda el nombre de un ingrediente de Puchero. Tendrán que conseguir el total de ingredientes del Puchero. Ganará quien consiga la mayor cantidad de elementos en el tiempo estipulado por el dirigente. Cada unidad deberá tener lápiz y papel. Luego, nos sentaremos en una ronda y nos presentaremos diciendo: Ingrediente que fuimos en el Juego, Nombre, y equipo.

106. Zorro y cazadores

Se harán dos equipos, cada equipo formarán parejas (una arriba de la otra, como jinete y caballo) Un equipo serán cazadores, y el otro equipo zorros. Los zorros, tendrán un pañuelo como cola. En un determinado tiempo, los cazadores, deberán conseguir la mayor cantidad de colas. Luego, se invertirán los papeles. Gana el equipo que haya logrado atrapar mayor nº de colas.

107. Juego de presentación

Este juego tiene como objetivo general, la presentación de cada miembro que conforma el campo. Consiste en trabajar mediante los pases de una pelota en donde el grupo se encontrará sentado y formando un círculo. La persona que tenga la pelota, le contará al grupo: su nombre, grupo al cual pertenece y cualquier otro dato que desee. Luego lanzará la pelota a otro miembro, el cual deberá recordar los datos del miembro anterior y decir los propios. Y así sucesivamente.

108. Juego activo

Los miembros del campo, serán distribuidos en seis grupos diferentes a los que provienen. Tendrán como objetivo, formar una cadena de ropa, utilizando solo las prendas que llevan puestas. Ganará la cadena de ropa mas larga.

109. Dime tu nombre

Formar al Sub-campo en semicírculo por equipos. Se enumeran de 1 a 4.

Se arman 4 equipos y se forman filas detrás de la línea de partida.

A 25 metros se cuelgan soguines (1 soguín por equipo) con tantos nudos simples como integrantes tengan el equipo más numeroso (importante, igualar el N° de integrantes por equipo).

Al silbato, el primer acampado de cada equipo grita su nombre y corre hasta el soguín que le corresponde, desata un nudo y regresa. Al llegar, vuelve a gritar su nombre, toma al segundo de la mano, este también grita su nombre y salen los dos corriendo de la mano hasta el soguín. Allí desatan el segundo y vuelven. Cuando llegan, gritan su nombre el primero, el segundo y el tercero y salen corriendo de la mano. Así sucesivamente, hasta que el soguín quede sin nudos. Gana el equipo que primero lo logra.

110. Ataque al fortín

Se divide el campo en dos equipos, Uno forma un círculo con una pelota en el medio, sin desarmarse, debe impedir que el otro equipo saque la pelota del centro.

111. Busca a tu espalda

(Materiales: Papeles de 2 colores / Marcadores / Alfileres)

Se divide al campo en dos equipos. A cada uno se le coloca en su espalda un papel con un N° (distinto a cada integrante de su equipo, pero repetido, en el equipo contrario).

Se deberá formar a estos dos equipos, en filas enfrentadas, de tal manera que a cada acampado de un equipo, le toque jugar con un acampado que tiene frente a él. Cuando suene el silbato, deberán descubrir el N° que tiene en su espalda su rival, si éste tuviese el mismo N°, ganará quien logre obtener el papel del contrario. Si no tuviese el mismo N°, deberán buscar en el resto de los integrantes del equipo contrario. El equipo ganador, será el que más pares de N° tenga.

112. Obstáculos humanos

Un equipo se coloca en fila formando distintos obstáculos. A la señal, el otro equipo que está a unos metros de allí, sale a pasar los obstáculos y vuelve al lugar que estaba antes. Cuando terminan, se cambian los roles. El equipo que hace menos tiempo gana.

113. Gol en contra

Se dividirá a todo el grupo en dos equipos, cada equipo por medio de pases, tendrá que llegar a pasarle la pelota a un integrante de su equipo, que se encuentra en una punta del campo, detrás de una sogá. Si llega a pasársela es 1 punto.

114. Línea Maginot

Terreno con materiales o árboles.

Materiales: Linternas, una por "guardia", dos lámparas.

Se demarca una línea de +- 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas.

En el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc, además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).

Los participantes o "reos" se localizan a +- 100 metros de la línea.

El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc) y los "reos" tratan de pasar por la línea de Maginot sin ser descubierto por los "guardias" que rondan por el terreno. Los "reos" mueren cuando son nombrados por algún guardia.

115. El tesoro

Terreno con materiales o árboles.

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

Muy parecido a la línea de Maginot.

Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y pito) sin ser descubierto por los guardianes de él, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre.

Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

116. El reo loco

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Materiales : Una linterna por participante.

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

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

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

117. Lobos y cazadores

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

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

Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos.

Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.

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

118. Tregua en el río

Especial para Jóvenes.

Material: 4 lámparas de gas (o similar)

Realización:

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

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

Los acampados pueden simular beber agua con seguridad mientras el sol brille, pero tan pronto como las nubes lo cubran (se apagan las lámparas) la lluvia viene y la tregua se acaba, entonces los acampados salen corriendo a sus rincones asignados, antes de que cualquier técnico lo capture, si alguien es capturado (a) en el momento en que la lámpara se enciende, este puede gritar "**TREGUA**" y se le deja en libertad enseguida.

119. Juego del zorro

ESTATUTOS DEL JUEGO DE "EL ZORRO"

Artículo 0: Todo protagonismo del juego de "el Zorro" recae sobre los niños del Campamento.

Artículo 1: Toda persona del campamento tiene, sin distinción de sexo, raza o nacionalidad, la obligación de formar parte de el juego de "el Zorro", respetando el juego y las decisiones del Tribunal Coordinador del juego de "el Zorro".

Artículo 2: Tan solo los monitores /as tendrán el derecho de ser "Zorros" o "Zorrillos" y todos ellos, tendrán que respetar la decisión incuestionable del Tribunal Coordinador del juego de "el Zorro".

Artículo 3: El Tribunal será constituido en Reunión de Monitores antes de Campamento. Naturalmente los miembros del Tribunal no tendrán conocimiento de quién es el Zorro o los Zorrillos. Estará constituido por miembros de las dos élites existentes:

- 1 monitor técnico.
- 2 monitores de equipo.

Artículo 4: El Tribunal y el Portavoz del Zorro han de ser dos estamentos paralelos; uno no intervendrá en los asuntos del otro y viceversa.

Artículo 5: El zorro habrá sido designado, exactamente, cuarenta y cinco días antes del campamento; de lo contrario, el portavoz organizador del Zorro, designará por su cuenta, a las personas que él crea conveniente.

Artículo 6: PODER DEL TRIBUNAL

- El Tribunal aplicará los estatutos. En caso de vacío legal, el Tribunal utilizará el sentido común y las costumbres del juego. La decisión del Tribunal será inapelable.
- El Tribunal tiene el poder de excluir o incluir del juego a toda persona o nivel entero por una conducta que vaya en contra de la buena marcha del juego.
- El Tribunal tiene el poder de dar por buenas o no las pruebas presentadas. El Acusador puede ser asesorado por el Tribunal a lo largo del Campamento, en reuniones que serán a “puerta cerrada”.
- El Tribunal, junto con el Portavoz y el Jefe de Campamento, tiene el poder de cancelar el juego entero si se ha cogido al Zorro y es conocedor de ello el Campamento entero. Entonces: el Campamento pide al Tribunal un juicio extraordinario; se reunirá el Campamento y se cuestionará si se lleva a cabo el mencionado juicio. Si la propuesta va adelante (hecha por escrito), el Campamento será el acusador popular. Con veinticuatro horas de antelación se marcará la hora del juicio.

Artículo 7: En el juicio, el Alguacil es quien ejecuta las penas impuestas.

Artículo 8: Toda persona que haya pillado al Zorro en acción tiene la obligación de callar la boca y no irse de la lengua. Puede escoger entre estas dos acciones:

- Callarse y acusar al Zorro en el juicio.
- Callarse y compincharse: se apalabran entre el Zorro y el Compinche sin procedimiento alguno.

Artículo 9: El Zorro entregará una prenda o un documento escrito al Compinche con su firma.

Artículo 10: ¿quién puede y quién no puede ser un Compinche?. Puede serlo toda persona del Campamento. Y ¿Qué puede o no puede hacer un Compinche?

- No puede hacer:
 - No puede salir por la noche de su tienda.
 - No puede actuar sin permiso del Zorro.
 - No puede hablar con nadie del Pacto que ha hecho. (La infracción de esta norma se considera falta muy grave.)
 - No puede ir camuflado o disfrazado.
 - No puede hacer nuevos compinches.
 - No puede prescindir de las actividades normales de Campamento.
- Puede Hacer:
 - Dejar notas con una firma diferente del Zorro (Firmará con un K)
 - Acciones a lo largo de la jornada bajo la supervisión y encargo del Zorro. (Boicots a tiendas y otras acciones itinerantes).
 - Ayudar al Zorro.

Artículo 11: El Zorro no podrá hacer más de tres Compinches.

Artículo 12: Juicio al Compinche: Se le ha de acusar en categoría de Compinche. Si se le acusa de otra forma (Zorro o Zorrillo) el Compinche quedará absuelto.

Artículo 13: ¿Qué hacen los monitores en el juego?

- Ver artículo 0
- Los monitores entran en el juego, por tanto pueden ser objeto de cualquiera acción del Zorro (sin ninguna represalia). En caso de cualquier protesta en el desarrollo de una acción grave, se deberá remitir al Portavoz del Zorro y siempre en la Reunión de Monitores.
- El Monitor debe estar dispuesto a colaborar con el Zorro, si el Portavoz así lo pide. (Colaborador)

- El Colaborador no puede ser acusado como tal, ya que ha sido requerida su colaboración por el Portavoz.
- En el caso de que, por la ayuda prestada el Colaborador conozca la identidad del Zorro, no podrá acusarlo, y mucho menos irse de la boca.
- Se ha de distinguir entre Colaborador (persona requerida por el Zorro) y Compinche (persona que ha pillado al Zorro en acción)
- Queda terminantemente prohibido que cualquier monitor especule o se chive de la identidad del Zorro o Zorrillos a ninguno de los acampados. El Tribunal se reserva la pena que será aplicada a cualquiera que infrinja esta última norma.

Artículo 14: Juicio del Zorro. Será ésta la disposición del juicio:

Artículo 15: El Tribunal del juicio saldrá por sorteo. Lo formará una persona de cada equipo (No valen monitores).

Artículo 16: Se podrá acusar durante el último tiempo libre antes del juicio (unos 90 minutos, ni más ni menos) Las acusaciones deberán presentarse por escrito, llenando todos los apartados con pruebas fehacientes.

Artículo 17: Los monitores solo podrán presentar pruebas en el caso en que hayan visto al Zorro en una acción en la que se hayan visto directamente afectados. O sea, si ven al Zorro llevando a cabo una “acción estándar”, no sirve como prueba, tan solo si directamente son afectados por ella.