

JUEGOS DE FUERZA

CINCHADA EN CRUZ

Materiales :

- 2 cuerdas gruesas.
 - 4 pedazos de cuerdas finas.
 - 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.
- Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su

recipiente.

Version 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.

CONQUISTA DEL CÍRCULO

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo.

Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

GIRA A LA TORTUGA

Si a tus chavales les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego. Personalmente avisaría para que se pusiesen una ropa adecuada para el juego, que se pueda ensuciar.

Empareja a los chavales por tamaño. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro chaval tiene que tratar de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El chaval del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos. :-)

¡QUE CORRA LA SANGRE!

Se divide la gente en 2 equipos y el terreno en 3 partes, uno para cada equipo y otro neutral de tal modo que se quede el neutral, de menor tamaño que los otros, en el centro.

Objetivo: Llevar a la gente del otro equipo a territorio propio. Cada vez que se haga una señal (silbato, voz...) la gente que este en el campo contrario pasará automáticamente a pertenecer al bando contrario. Ganará el que más gente tenga o le deje al otro sin nadie.

CANGREJOS Y GANCHITOS

Se necesita un lugar cerrado o de marcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los cangrejos y los chanchitos.

Se comienza el juego y los cangrejos 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 chanchitos. Gana el equipo que tarde menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

SUBMARINOS

En una habitación grande con interruptores de la luz en ambos lados, la tropa se divide por la mitad. Cada mitad se pone a cuatro patas al lado de el interruptor que están protegiendo. A la orden del monitor los chavales tratan de encender la luz por medio del interruptor del otro lado de la sala mientras que protegen el suyo.

Como en el juego del Bulldog, este se puede volver un poco violento, puesto que unos luchan para llegar a interruptor de los otros en la oscuridad. Este juego probablemente tendrá que ser modificado según el lugar de reunión (iipecialmente en aquellas con un suelo duro!!)
