

## **JUEGOS DE NOCHE**

### **CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS**

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados. La cacería consiste en que los sabuesos buscan a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

### **LA CAZA DE LOS VAMPIROS**

En este juego se divide a la gente en 2 grupos iguales. Un grupo será el grupo de las víctimas y el otro se dividirá en vampiros y cazadores. Para comenzar el juego las víctimas tendrán un tiempo para esconderse. Una vez acabado este tiempo se soltará a los vampiros los cuales tendrán que cazar a las víctimas. El modo de cazar a las víctimas es cogiéndolas. Las víctimas que sean atrapadas pasaran a ser vampiros convertidos.

Cuando pase un pequeño tiempo desde la suelta de los vampiros, los cazadores van a la caza de los mismos. Se caza del mismo modo y el vampiro cazado se lleva a una zona llamada santuario en la cual ninguno podrá cazar. En esta zona un monitor preguntará al cazador si es vampiro original o convertido. Si es vampiro original se queda atrapado en el santuario. Si es convertido pasa a ser de nuevo víctima. El vampiro atrapado queda en este estado hasta que un vampiro le traiga una víctima al santuario para que el atrapado lo "muerda". El juego termina cuando quiera el monitor y ganan los vampiros si hay más vampiros que víctimas y viceversa.

### **LAS SARDINAS**

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

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

### **PITO LOCO**

Un dirigente con varios pañuelines en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los Scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo.

Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañuelines.

### **ATAQUE NOCTURNO POR EL RÍO**

Se trata de impedir el paso de un enemigo o contrabandistas que intentarán pasar por el río. La vigilancia se hará a lo largo de unos 200 metros. Puede hacerse con linternas o sin ellas.

### **PROTEGIENDO LAS BASES**

---

Se tienen que hacer grupos suficientes para que haya 7 personas más o menos en cada grupo. Cada grupo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas... Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros grupos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará el tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

**Reglas:**

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

**Opcional:**

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

## **STALKING DE NOCHE**

El director del juego se lleva un banderín y lo clava en un claro, luego lanza una señal y todos los jugadores se lanzarán en esa dirección para apoderarse de la bandera. El director del juego llevará una linterna potente con la que atrapa a los jugadores con iluminarlos y nombrarlos. Los jugadores eliminados pueden ir a una cárcel en donde a partir de un número determinado, cada vez que entra uno nuevo sale otro.

## **VACAS EN LA NOCHE**

Las vacas son unos cuantos monitores que están escondidos en el bosque, cada uno con un pito. Cada una de estas vacas tiene un trozo de un plano o bien tantos trozos iguales de un plano, según la cantidad de grupos que tienen que ir a buscarlos. Los jugadores tienen que encontrar a todas las vacas para conseguir los trozos de su plano. Ese plano llevará a un tesoro escondido.

## **LA LUCIERNAGA**

Es ideal para una marcha nocturna con un grupo no numeroso. Se forman 2 grupos: blancos y negros, y se disponen en fila india de forma alternada: blanco, negro, blanco, negro... El monitor se pone al frente y comienza la marcha. Cuando el monitor toque el pito todos corren a esconderse. Al cabo de un rato el monitor enfoca con su linterna, sin moverse del sitio. Los que son reconocidos paran a ocupar el último lugar. De nuevo se pone a caminar la fila y se repite el juego hasta que los cuatro primeros puestos sean del mismo equipo.

## **CAZA NOCTURNA**

Varios monitores o jugadores resistentes se dispersan con un pito y una linterna. Cada cierto tiempo tienen que pitar y encender la linterna y el resto de los jugadores ha de intentar cazarlos

---