

JUEGOS RECREATIVOS

1. Pelea de pañolines simple.
2. Pelea de cuncunas con pañolín.
3. Pelea de pañolín a caballo.
4. Pelea de pañolín a ciegas.
5. Los submarinos.
6. Pelea de pañolines nocturna.
7. Un círculo y una pañoleta
8. Dos líneas y una pañoleta.
9. Alcanzar el pañolín
10. Botar la botella.
11. Guerra de aviones.
12. Guerra de barcos.
13. Caballos y camellos
14. Tumba trípode
15. Los contrabandistas
16. Perronguis
17. Juegos de relevos
18. Juego del cuerpo
19. Ideas.. juegos no muy detallados
20. Carrera del gusano
21. Conociendo la ciudad
22. Juego arrebatarse
23. Juego del canguro
24. El viejo Canguro
25. Juego de fuerza
26. Juego hechiceros
27. Adentro del Círculo
28. Chinampas
29. Carrera de relevo y Equilibrio
30. Pelea de Gallos
31. Viendo con los dedos
32. Sacarle la cola al zorro
33. Colonizadores e indios
34. Asalto de Bandera
35. Juego de acecho
36. Traer a casa el elefante
37. Reloj
38. Carrera del Sapo
39. El barco
40. Escalando árboles
41. Basquetbol a caballito
42. Ariete
43. Zorro y Cazadores
44. Juego Activo
45. Decime tu nombre
46. Guerra de Prendas
47. Ataque al fortín
48. Busca a tu espalda
49. Obstáculos humanos
50. El Gusano
51. Juego de integración y presentación
52. Gol en contra
53. Veneno
54. Las banderas.
55. Juego de acecho
56. Control personal
57. Pelea de gallos
58. Pelea de cangrejos
59. Una torre alta, firme y hermosa
60. Matamoscas
61. Las parejas
62. Splash
63. Claves
64. Cruzando el río
65. Cacería de animales
66. Las cuatro colinas
67. El fugitivo
68. El prisionero
69. Acecho mutuo
70. Los animales sagrados
71. El invisible
72. La caza de la culebra
73. Gimkana
74. El mundo al revés
75. Cazar el ruidoso
76. El guía ideal

1. PELEA DE PAÑOLINES SIMPLE.

Cada uno de los participantes en el juegos debe tener un pañolín 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 pañolín 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 pañolín 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.

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

En la cabeza : muuuuuuy peligroso !!!

2. PELEA DE CUNCUNAS CON PAÑOLÍN

Se forman equipos de +-6 integrantes, que bien pueden ser las mismas patrullas. Los equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una cuncuna, el último integrante de la cuncuna se coloca el pañolín 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.

3. PELEA DE PAÑOLÍN A CABALLO

Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañolín al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar el pañolín a las otras parejas sin que le quiten el propio.

Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes.

4. PELEA DE PAÑOLÍN 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 pañolín 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 pañolines 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 ...

5. 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 "invertir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser invertidos 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.

6. PELEA DE PAÑOLINES NOCTURNA

Se trata de una pelea de pañolín 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 scouts tienden a estar siempre juntos.

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

7. 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 mas de distancia de la misma, se coloca una pañoleta sobre la línea de manera que sobre salgan las puntas de la misma a ambos lados.

Se le asigna un numero a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el scouter estará dirigiendo el juego de manera que si el dice "uno", entonces saldrán los numero "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar la pañoleta y llevársela, el jugador del equipo contrario (el que no alcanzó a coger la pañoleta) correrá tras de el que sí cogió la pañoleta y si lo toca antes que llegue a donde 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 el toque la pañoleta pierde.

Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

8. UN CIRCULO Y UNA PAÑOLETA

Muy parecido al juego anterior ; se hacen dos (pueden separarse en mas equipos) equipos numerando cada equipo por separado desde el 1 al ... y colocando un pañolín 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 pañolín (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 numero "cinco" de cada equipo salen corriendo alrededor del círculo, dan una vuelta a el (o más si se quiere), pasan entre las piernas del compañero del lado y recogen el pañolín que está en el centro. Gana el equipo que más veces logra recoger primero el pañolín.

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

9. ALCANZAR EL PAÑOLÍN

MATERIALES : 1 cuerda y un número de pañolines igual número de equipos que participarán.

DESARROLLO: 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 pañolín 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 pañolín.

10. BOTAR LA BOTELLA

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

DESARROLLO: Se forman dos círculos concéntricos, el menor de +-3 metros de radio y el mayor de +-5 metros de radio. En el espacio formado por los dos círculos se coloca el equipo defensor y fuera del círculo mayor se ubica el equipo atacante. El objetivo del juego es que los atacantes traten de botar la botella que se encuentra en el centro del círculo menor, arrojando las bolas (+- 5), sin entrar al círculo exterior.

Los defensas deben impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior, tratando de arrojar lo mas lejos posible las bolas que cojan.

11. 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 (de diario) para las defensas terrestres.

DESARROLLO: Se forman un nº 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 chavales con una cantidad grande de 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.

12. GUERRA DE BARCOS

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

DESARROLLO: 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 guata 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 pintado en la parte posterior de este) defendiendo con su cuerpo las bombas que llegan a su barco.

El juego resulta suuuper 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.

13. CABALLOS Y CAMELLOS

Se forman dos equipos, uno llamado los "camellos" y otro los "caballos", formándolos en 2 filas una frente a la otra. Además debe demarcarse una línea paralela a cada fila de participantes, a mas o menos 20 metros de cada una de ellas.

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.

Este juegos puede usarse si quiere contar una historia determinada a los participantes, entregarles conocimiento, etc. para lo que se puede cambiar los nombres de los equipos. Por ejemplo pueden llamarse los "banderlog" y los "lobos" para explicar a los lobatos la diferencia entre estos dos personajes..

14. TUMBA TRÍPODE

La tropa dividida en equipos (patrullas) escogerán una esquina o un lado del área de juego determinada según la cantidad de patrullas.(puede ser una cancha de futbolito)

En el área o esquina que le corresponde a cada patrulla, 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 menciona anteriormente.

Mecánica del juego :

La intención del juego es que cada patrulla tumba el trípode de las otras patrullas (un todos contra todos)el jefe decidirá si acumulas puntos o eliminas a la patrulla 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 tornaran 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 ninguna patrulla.
- el jefe o arbitro decidirá las limitaciones del juego: no vale jalar, ni empujar.....etc.. o simplemente vale todo.
- puedes hacerlo también con las piernas atadas, o en tres pies...

15. LOS CONTRABANDISTAS

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

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

Mariano Simone, Grupo Scout Nahuel Huapi, Argentina.

16. PERRONGUIS

Hay que formar un campo como el que está dibujado

-----principio del campo-----

campo 1

-----Aquí se coloca el que se queda con la pelota-----
no se puede mover de esta línea

campo 2

-----Fin del campo-----

Se la queda uno en el medio y los demás en el inicio del campo. El del medio nombra a uno y éste debe atravesar al campo 2 sin que le dé. 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.

17. JUEGOS DE RELEVOS

Relevo 1:

Hay tantas botellas como patrullas (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. Las patrullas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o llave para poderse ir llenar 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 patrulla 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.

18. JUEGO DEL CUERPO

Se dividen en equipos y el que coordina el juego grita:

Tienen que haber 4 manos, 3 rodillas, 1 pié, 1 frente (únicamente, deben estar apoyados en el suelo lo que mencionó en el lapso de 1 minuto) luego observarlas si cumplieron la meta prefijada. La persona que toque el suelo con alguna otra parte del cuerpo queda descalificada.

Seguir así hasta que quede 1 integrante.

19. IDEAS, JUEGOS SENCILLOS EN EL QUE SE INDICA LA IDEA BASE, NI MUY DETALLADOS

- Escribe tus propios Mandamientos.

Se hace una introducción con la ley scout, la ley Ruter y los diez mandamientos cristianos. Se hace una reflexión conversada y luego cada uno escribe los suyos pudiendo ser uno, dos o cuantos quiera.

- Temas Esotéricos :

Cada uno se junta con los de su signo de zodiaco y hace una descripción del signo, bondades y defectos. Y luego los comparan con ellos mismos.

- 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.

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

- El que tiene mas ropa puesta, esquimal.

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

- Kim de Gusto, Olfato, Vista, Tacto.

- Elección de Presidente de La República, con campaña electoral y todo.

- Curriculum.

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.

Mi peor condoro.

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?

- "Muestrame 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, no muy largo no muy corto.

- El asesino.

De un grupo de personas se escoje 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.

- 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 equipo que consigue reventar los globos del rey del equipo contrario.

- Juegos de Preguntas Detectivescas.

1- Llega un adulto joven a un restorán en la costa, no se le ve muy alegre, pide al mozo un filete de lobo marino que había en la carta. Al llegar el pedido el personaje prueba el primer pedacito, sale muy emocionado del restorán, casi llorando. Entra en su casa y se suicida.

(Se había comido a su esposa para subsistir en la isla del naufragio, le habían dicho que era lobo de mar. Eran recién casados)

2- Un tipo en pelota en el medio del desierto, con un palito de fósforos en la mano. (Iba en un globo se le estaba acabando el aire, vieron quién sacaba el palito más corto)

3- Una persona está sentada en su living leyendo el diario, se ve un poco enflaquecida. Suena el timbre y aparece un hombre con un paquete. No se dicen palabras y se va. Abre el paquete y es un brazo izquierdo aún caliente. Al otro día se repite la escena con otro hombre pero este es un poco mayor que el anterior. También encontramos un brazo izquierdo. (Estaban perdidos en una isla, no había comida echaron suerte y el que estaba en su living perdió y se comieron su brazo izquierdo, luego los rescataron, antes que los otros se cortaran el suyo, y habían hecho un pacto de que todos se lo cortarían aunque los rescataran)

- Kamasutra (banderlogs)

Se hace un cuadrado de dos por dos, para cada persona presente, y luego en una pizarra se van sorteando en qué lugar va la mano en cuál el pie, etc. Y las personas deben ir colocando sus manos y sus pies en esas casillas. El juego toma su nombre cuando en los cuadrados se juntan las casillas de dos o más personas que van tomando posiciones por sorteo de las casillas.

- Hazte la fama y échate a la cama

A cada persona se le colocará una característica suya en su espalda durante un día, y los demás actuarán como si esta persona fuera de esa forma pero muy exageradamente. Al final del día la persona deberá adivinar cuál era su calificativo.

- Ciudades de Chile

Se divide el grupo en dos, unos son del Norte y otros del Sur. Se cuenta una historia o simplemente se va diciendo ciudades y cuando dice una ciudad del Norte éstos pillan y viceversa si es del Sur.

- ¿Por qué soy como soy?

Comó soy. 4 características

Como era cuando chico

Como quería mi Papá que fuera

Era el niño preferido

Como son mis Padres

Como me gusta ser

- Noticiero

Cada equipo cuenta las noticias de la semana que más le llamaron la atención o las actúa, luego se conversa sobre ellas.

20. CARRERA DEL GUSANO

Divididas en equipos, se sentarán una detrás de la otra 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.

21. CONOCIENDO LA CIUDAD

Este juego es para hacer por Patrullas, todos tendrán los mismos objetivos, pero con las consignas mezcladas. El ejemplo que está más adelante, es para 1 patrulla o 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 ECO 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. Recuerden que ustedes son Scouts, en todo lugar y en todo momento y eso marca la diferencia.

Buena Suerte y Siempre Listos!

ECO de la Unidad Scout

Hoja 2

- 1) En esta travesía deberán recolectar en bolsas, latas de bebidas desechadas en la calle.
 - 2) Deberán averiguar 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 e:
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/a de Guardia.
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 muzzarella hay y cuáles son las marcas?
¿Cuál es la cantidad de escarbadiantes que se usa para que la muzzarella no se pegue en la caja?
 - 6) Averiguar los siguientes ítems:
Nº de Urgencias.
Nº de la Central.
Nº 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 pie izquierdo?.

¿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) Legó el momento de encuestar a la gente sobre "Scoutismo" (como mínimo 10 personas)

¿Conoce usted sobre el Scoutismo?

¿Sabe usted que actividades realizamos?

¿Conoce algún grupo Scout?

¿Alguna vez fue Scout, o tiene algún conocido?

¿Sabe si el Scoutismo tiene límite de edad?

10) Es hora de informarnos sobre nuestros hermanos Scouts!

¿Cómo nace y en qué año, el grupo Scout.....?

Ubicado en la calle y.....

¿Cuál es el significado de los colores del pañuelo?

Preguntarles si hay algún otro grupo Scout en la zona.

Al terminar, regresar al Grupo scout cantando.

22. JUEGO ARREBATAR

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

23. JUEGO DEL CANGURO

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

24. EL VIEJO CANGURO

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

25. 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.

26. JUEGO HECHICEROS

Uno de los niños es el hechicero y atrapa a los scouts 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

1 sola persona. Tiene que haber un límite de terreno para que jueguen pues si no, no terminan nunca.

27. ADENTRO DEL CÍRCULO

Con una soga o marca en el suelo, hacer círculos de diferentes tamaños numerados. Cuando se dice: adentro en el n° 2 todas van hacia ese círculo y tratan de entrar. La consigna es que se las ingenien para hacerlo. La que toca con el cuerpo alguna parte fuera del círculo queda fuera del juego.

28. 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 una con otra. El otro equipo está apretujado en el centro del círculo. El objetivo del juego, es que el 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 todas quedan afuera, los bandos cambian de lugar y se repite el juego. El bando que saque a todas del centro en el menor tiempo posible gana.

29. CARRERA DE RELEVO Y EQUILIBRIO

Se dividirán por equipos, la primera 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 volver a comenzar. El equipo que primero termine gana el juego.

30. PELEA DE GALLOS

Dos niños se sientan en cuclillas cruzadas 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 niño.

31. VIENDO CON LOS DEDOS

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

32. SACARLE LA COLA AL ZORRO

Todas las niños se colocan un pañuelo en la parte trasera del pantalón, estarán divididas por equipos. Con una mano atrás, tratarán de sacarle el pañuelo a las del otro equipo.
Gana el que tiene la mayor cantidad de pañuelos.

33. COLONIZADORES E INDIOS

La mitad de los niños, forman un círculo con los ojos vendados, parados, separados unos de otros, para que les permita extender sus brazos hacia los costados sin tocarse unos 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.

34. ASALTO DE BANDERA

Un matorral con arbustos y árboles es el mejor lugar para practicar este juego. Los scouts 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 coligüe (Bordón).

Deberá estar clavada en el suelo, en cualquier posición que se desee, ya sea al descubierto o escondida. Algunos scouts pueden ser las centinelas de la bandera, pero no podrán estar a menos de 25 pasos de distancia de ella, a menos que una de los enemigos se introdujese al área de ellos, en cuyo caso las centinelas podrán seguirlos. 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 la JC sonará el silbato y el asalto comienza.

Cualquier guía encontrada en terreno enemigo podrá ser prisionera, 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 tocada 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. Lo cual 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 scout 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.

35. JUEGO DE ACECHO

El Coordinador, deberá esconderse mientras los Scouts 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 las guías puedan guiarse. Ella deberá cambiar su posición sin ser vista.

Gana el que la encuentra.

36. TRAER A CASA EL ELEFANTE

Se dividen por equipos, formados uno a tras 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, la primera de cada fila corre con la soga (el extremo que tiene el tronco, mientras que las otras sostienen la otra punta) hasta que no de mas la soga, se sienta sobre el tronco y las demás deberán tirar de la soga y traerla de regreso.

Así sucesivamente hasta que pasan todas. El primer equipo que termina gana.

37. RELOJ

El coordinador tendrá una soga con un almohadón atado en el otro extremo. Todas las demás personas, formarán un círculo, la JC en el centro del círculo deberá girar con la soga, las guías deberán saltar, agacharse, o esquivar el objeto tratando que no las toque. La persona que no logró hacer este objetivo queda afuera.

38. CARRERA DEL SAPO

Los jugadores, se dividen en dos equipos y forman dos filas; el primero de cada fila tiene 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 ultimo 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.

39. EL BARCO

Cada equipo estará formado en hileras, cada jugador con los ojos vendados, tendrán las manos sobre los hombros del que tiene adelante, el último será el que guíe, por ese motivo no se vendará los ojos. No podrá hablar, por ese motivo para guiar lo hará apretando el hombro del sentido que tienen que doblar. El objetivo del juego, es embestir al otro equipo, sin ser embestidos. Gana el equipo que tiene menos choques.

40. 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.

41. BASQUETBOL A CABALLITO

Sabés jugar al basquet? Conocés la guerra de caballitos? Mezclá 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).

42. ARIETE

Se dividen en bandos, uno frente a otro u triángulo, a una distancia aparte. Cada equipose 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 facil de romper. Si logran hacer que se suelten tomará estos con sigio 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.

43. 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.

44. 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.

45. DECIME TU NOMBRE

Formar al Sub-campo en semicírculo por patrullas. 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 Scout 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.

46. GUERRA DE PRENDAS

Se divide al Sub-campo en dos equipos, se coloca una soga a dos metros de altura tipo red, y a cada equipo de cada lado, la persona que está a cargo del juego, debe decir una prenda que a la señal, los jugadores deberán sacársela y tirarla por encima de la red. Esto se repetirá hasta que suene el silbato. Una vez que se detiene el juego, nadie puede tirar mas prendas. El dirigente deberá contar la cantidad de objetos de uno y otro lado, el que mas tenga pierde.

Esto se repetirá varias veces con diferentes prendas (Ejemplo: zapato derecho, media izquierda, etc.)

Nota: Puede utilizarse otros elementos en vez de prendas.

47. 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.

48. 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 Scout de un equipo, le toque jugar con un Scout el que tiene enfrente de 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.

49. 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.

50. EL GUSANO

Un equipo se ubica en ronda, el otro realiza un gusano, a la señal, el equipo que está en ronda, tratará de pegarle con la pelota, (de la cintura para abajo), a la última del gusano. Y siguen con la otra de atrás.

Gana el equipo que menos quemadas tuvo.

51. JUEGO DE INTEGRACIÓN Y PRESENTACIÓN

Cada Guía tendrá en su espalda un cartel, con una palabra relacionada con los Scouts. A la señal, tendrán que descubrir la palabra que tienen en su espalda por medio de preguntas.

Sólo le podrán hacer una pregunta a cada integrante. Luego de ello se hace la presentación formal.

52. 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 soga. Si llega a pasársela es 1 punto.

53. VENENO

La Tropa se forma en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, el scouter o dirigente a cargo se coloca en el centro del círculo, el cual al hacer sonar su silbato

todos los scout tiran hacia atrás con toda su fuerza, el scout que se suelte o choque con el dirigente queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un último scout.

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 están rotando y tirando, saldrá disparado fuera de él.

54.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 la pañoleta, y se le deposita en la cárcel.

Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello. Estos 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.

55.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.

56.CONTROL PERSONAL

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la "trompa" como si fueran a dar un beso). El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer morisquetas o gestos para que el del frente se ría.

Gana el equipo que dura más tiempo con al menos un integrante con el palito en la boca o el que haya quedado con más palitos después de un determinado tiempo.

57. PELEA DE GALLOS

2 contrincantes se colocan en cuclillas (con las piernas flectadas, 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

2 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 volantín 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*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 arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

61. LAS PAREJAS

Se forman parejas tomadas por el brazo y se reparten en un espacio no muy grande, máximo a 3 metros una pareja de otra. Se eligen 2 participantes que quedan libres, uno arranca y el otro trata de pillarlo..

El que arranca debe tratar de tomar del brazo de alguno de los integrantes de las parejas y el que pilla debe tratar de tocarlo antes de que esto ocurra.

Si el que pilla logra tocar al que arranca, se invierten los papeles, el que pilla ahora arranca y el que arrancaba ahora pilla.

Si el que arranca logra tomarse del brazo de un integrante de la pareja "X" cualquiera, el que arranca será el otro integrante de la pareja "X", y el que pilla seguirá ahora tras de él.

El juego es muy entretenido, especialmente con los scouts mayores o dirigentes..

62. PLASH

Todos los participantes corren libremente por un espacio del tamaño de una cancha de Baloncesto. Uno de ellos será el encargado de pillar al resto, debe tocarlos, si logra tocar a alguien, este también ayuda a pillar, al final del juego queda sólo uno vivo.

Existe una forma de salvarse de los que pillan, esta es que cuando uno se siente atrapado golpea sus palmas (un aplauso) diciendo "splashhhhh" para luego quedar parado en un pie, con los brazos abiertos y sin moverse hasta que otro de los participantes que están arrancando lo descongele dándole un beso en el rostro.

Gana el último que queda libre.

Pueden formarse 2 o 3 equipos y jugar haciendo que los pillados salgan del juego...

63. CLAVES

Se puede jugar por patrulla.. cada patrulla se divide en dos grupos y debe crear una manera de transmitir mensajes a una distancia considerable, sólo usando su cuerpo, con distintas posiciones, formas, etc..

Luego de que se colocaron de acuerdo en la clave de "cuerpo" una mitad de la patrulla será la "transmisora", encargada de representar el mensaje para que la otra mitad de la patrulla, la "receptora" lo descifre. La idea es que se encuentren lo más alejado posible (que se vean).

El juego es muy gracioso cuando los muchachos comienzan a moverse para transmitir el mensaje.

Pueden intercambiarse los papeles entre las dos partes de la patrulla.

64. CRUZANDO EL RÍO

A cada patrulla se les entrega 2 pedazos de cartón, pedazos del tamaño adecuado para que "toda" la patrulla pueda pararse sobre él (bien apretados). La idea del juego es que todas las patrullas parten desde una orilla de un río(línea), tratando de llegar a la otra orilla con los dos pedazos de cartón (piedras). Debe pararse toda la patrulla en uno de los cartones, colocar el otro cartón cerca de ellos, saltar toda la patrulla al siguiente cartón sin tocar el suelo (se ahogan en el río), tomar el cartón que quedó atrás y colocarlo delante y así sucesivamente...

Este juego requiere un gran trabajo de equipo para avanzar, no caerse, colocarse todos en el cartón....

65. CACERÍA DE ANIMALES

Lugar:

Un espacio de 25 x 20 aproximadamente en un terreno llano y de preferencia con pasto o zacate.

Objetivo:

Desarrollo motriz, velocidad y reflejos, juego de desfogue, le gusta mucho a todos los lobatos

Organización:

Se le da el nombre de un animal a cada uno de los lobatos (los que tienen nombre de selva utilizan el animal de su nombre de selva).

Se define a uno de los lobatos como el cazador. El cazador se pondrá en el centro del rectángulo y todos los animales (lobatos) en una de las orillas del rectángulo, el cazador dira en voz alta el nombre del animal a cazar, este animal deberá llegar al otro lado del rectángulo sin ser

capturado por el cazador, en caso de que sea capturado el animal se convertirá también en cazador.

Si no es capturado y llega al otro lado del rectángulo el animal deberá gritar "tu y yo somos de la misma sangre" y todos los animales deberán correr al otro lado al oír el grito, aquí cualquiera podrá ser capturado por el (los) cazador (es).

Se continúa de la misma forma hasta que solo queda un animal. Es decir hasta que el lobato más veloz y ágil gana.

Variante:

Si son muchos los lobatos se pueden hacer grupos de animales con el mismo nombre.

66. LAS CUATRO COLINAS

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.

Escoger un terreno muy accidental 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 lumigas, 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 lumigas dentro del perímetro.

67. EL FUGITIVO

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.

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 ésta última manera, debemos señalarles que el árbitro juez, se encontrará en la línea de salida y deben volver para comunicarle el número que llevaba anotado, si se lo dice, habrá ganado el juego. Podemos dar una bolsa de golosinas.

MATERIAL :

Un silbato, dos cartones, una grapadora, folios, rotulador gordo negro, bolsas pequeñas de golosinas.

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.

Evitad zonas destapadas y avanzar por zonas sombrías.

No permanezcáis agrupados.

No perdáis nunca la orientación

68. 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 (nº de troperos mas un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

69. 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 (05-1km de radio). 10-15' mas 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.

70. LOS ANIMALES SAGRADOS

Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo ...), se esconderán unos 10' antes de que empiece

el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle recogerá una menor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (p.ej. 3'). El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. 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.

71. EL INVISIBLE

Uno de los scouters 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.

72. 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 scouter 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).

73. 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 un 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

Organización: 1 scouter, 20 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 scouter todos juntos.

Organización: 1 scouter.

3. - Cosas disparatadas

Deben encontrar y llevar al scouter 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

Organización: Un scouter.

4. - Regala una sonrisa

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

Organización: Un scouter.

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.

Organización: Un scouter, 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).

Organización: Un scouter, 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, ...)

Organización: Un scouter, 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.

74. 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 eliminando, 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 patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

75. CAZAR EL 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.

76. EL GUÍA IDEAL

El guía ideal conoce bien a su patrulla. Puestos todos los troperos en círculo, el guía con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a todos los componentes de su patrulla. Puede hacerse de a una patrulla o todos juntos, y revueltos al mismo tiempo.
