

# JUEGOS PARA CAMPAMENTOS

FUENTE: <http://salesianoscout.galeon.com/productos1722396.html>

## 1. Cazadores, Sabuesos y Venados

Materiales: 1 pañuelo para vendar los ojos del cazador

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 cazadores estarán con los ojos vendados y serán los sabuesos los que 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.

## 2. 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 arranca 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".

## 3. 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 se le revienta el globo queda eliminado.

## 4. Pollito adentro, pollito afuera

Materiales:

- Una cuerda de 6 metros.
- Una bolsa o saco relleno con ropa.
- Una venda para los ojos.

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 con los ojos vendados 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.

## 5. Dibujos en equipo

Materiales:

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

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió súper bueno. 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 es primero de cada fila tiene un plumón 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 plumón 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 plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos ..... El juego para 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.

## 6. 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.

## 7. Chicote Scout

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

## 8. Cuncuna ciega

Materiales:

- 1 pañuelín 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 apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

## 9. 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 de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos.

#### 10. Veneno

El grupo se forma en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, el dirigente a cargo se coloca en el centro del círculo, el cual al hacer sonar su silbato todos los integrantes tiran hacia atrás con toda su fuerza, el integrante que se suelte o choque con el dirigente queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un solo integrante. 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.

#### 11. Dos líneas y dos pañoletas.

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 colocan dos pañoletas sobre la línea de manera que sobre salgan 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 existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el coordinador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y tratarán cada uno de agarrar la pañoleta y llevársela a la línea rival y atar en el pie de cualquiera de sus integrantes la pañoleta e inmediatamente deberá de volver a su línea, desatar la pañoleta rival y entregársela al coordinador que deberá de estar en el centro. Gana el que entrega la pañoleta más rápido. Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

#### 12. 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 sobre salgan 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 existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el líder 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 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.

#### 13. 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. 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.

#### 14. Bulldog.

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.

#### 15. A la caza de los pañuelos.

Cada uno de los participantes en el juegos 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). Aquí es preferible tener disponible solo una mano por lo que deberán de amarrar la otra a la cintura. 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 más complicada y de mayor duración.  
El una muñeca: mas complicada aun, se torna algo violenta.  
En la cabeza: muuuuuuy peligroso!! !

#### 16. Pelea de pañuelo a caballo.

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

#### 17. 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 pañuelos 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 súper bueno ...

## 18. 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 éste 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 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.

## 19. El fugitivo

Objetivos :

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, 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 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
- Evitar zonas destapadas y avanzar por zonas sombrías
- No permanezcáis agrupados
- No perdáis nunca la orientación

## 19. 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.

## 20. 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.

## 21. 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.

## 22. El invisible

Uno de los líderes 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. Habrá 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,

## 23. 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 líder 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).

## 24. 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 patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

## 25. 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.

## 26. 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 una patrulla o todos juntos, y revueltos al mismo tiempo.

## 27. 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.

#### 28. Gymkhana

- La Gymkhana 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 Gymkhana 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 Gymkhana 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 Gymkhana y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.

#### 29.- 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 líder, 20 folios y bolígrafos.

### 30.- 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 líder todos juntos.

Organización: 1 líder.

### 31.- Cosas disparatadas

Deben encontrar y llevar al líder 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 líder.

### 32.- Regala una sonrisa

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

Organización: Un líder.

### 33.- 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 líder, un cronómetro.

### 34.- 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 líder, unas tijeras.

### 35.- 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 líder, una bolsa opaca (sí es posible pequeña de tela), dinero en monedas varias

### 36.- Todos podemos

Entre todos deben agarrar 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.

### 37. 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 integrantes con el palito en la boca o el que haya quedado con mas palitos después de un determinado tiempo.

### 38. 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.

### 39. 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.

### 40. 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.

### 41. 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 se atrapado.

#### 42. Jaula, pájaro, terremoto.

Juego de integración de preferencia para los más pequeños. Se forman tríos de participantes dos de los cuales se colocan frente a frente con sus brazos estirados formando un "casita" o jaula. El tercer integrante del trío se coloca dentro de la jaula ya que es el pajarito. Cuando el dirigente grita "pájaro", los nombrados salen de sus jaulas y entran a otra. Al decir "jaula", los pájaros quedan quietos y las jaulas cambian de pájaro (cada uno de la jaula sale a cualquier lado). Al grito de "terremoto", todos se cambian y forman nuevos tríos de jaula-pájaro.

#### 43. Pelea de cuncunas con pañuelo.

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 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.

#### 44. 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 "investir" 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.

#### 45. Pelea de pañuelos nocturna.

Se trata de una pelea de pañuelo 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 dirigentes tienden a estar siempre juntos. Algunas consideraciones que todos sabemos ; elección de un terreno no peligroso y si se elige que la pelea sea "sucias" o sea con todo (fuerza, todos contra todo, botando al suelo, etc) se debe aclarar que es "sin" golpes.

#### 46. Me pica

**DEFINICIÓN:** Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

**OBJETIVOS:** Aprender los nombres, presentación y distensión.

**PARTICIPANTES:** Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

**CONSIGNAS DE PARTIDA:** Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

**DESARROLLO:** Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

EVALUACIÓN: Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no

#### 47. Carta al tío de América

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿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."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. 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 lo 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.

#### 48. "El Secreto Está en los Detalles"

Quizá hallamos escuchado en muchas ocasiones la frase que lleva por título esta dinámica... "El Secreto Está en los Detalles", sin embargo, encontremos un sentido práctico basados en la cita de Santiago 1,22-25.

Siéntase libre de cambiar el título de ésta, si al final usted lo considera necesario a fin de no revelar el secreto.

Desarrollo:

1. Dentro de la reunión pida usted dos voluntarios para la dinámica.
2. Elija a uno de ellos y asígnele el papel de imitador.
3. A continuación venda los ojos del imitador.
4. Al otro participante se le asignará el papel de estatua.
5. Siga explicando... la estatua tomará la posición que desee buscando que pueda mantener la posición por un buen rato (puede ir desde lo común hasta lo extraño).
6. Pida al imitador, aún con los ojos vendados que tocando la estatua la examine
7. Ahora el imitador adoptará la forma de la estatua de la manera más fiel posible.

Después de que el imitador haya tomado la pose, pida opiniones a los demás de qué tan fiel es la réplica del imitador, haciendo alusión a los detalles pequeños (boca, ojos, dedos, etc.). Ahora dependerá del imitador, qué tan atento fue a los detalles de la figura original para hacer un buen o mal papel.

Enseguida se podrá hacer alusión al título de la dinámica, la fidelidad de la imitación dependido de los detalles... es, muy probable que la forma de los dedos, los ojos o detalles pequeños hayan quedado de lado en el ejercicio. Eso es común en nosotros, como creyentes, al no estar atentos a

la Palabra se nos escapan muchos detalles, es bueno reflexionar en nuestra vida que aún no tenemos la claridad de ver las cosas y debemos por ello ser cuidadosos en los detalles. Los detalles a imitar son los del gran modelo a seguir, Jesucristo; su forma de reaccionar, su pensamiento, sus prioridades, sus sentimientos y cada paso que se nos ilustra en la Palabra de Dios.

#### 49. Dinámica de Unidad y Comunicación

Materiales: (elaborar antes de la dinámica). Escriba en computadora la siguiente frase: "la unidad será nuestro triunfo" con letras grandes. Ahora recorte cada una de las letras que componen la frase, revuélvalas, y distribúyalo en tres grupos proporcionales, y guárdelos en tres sobres. El día de la dinámica.

- 1.- Divida al grupo en tres equipos.
- 2.- De las instrucciones:
  - a) no se puede hablar.
  - b) tienen que formar la frase que usted les va a decir.
  - c) el equipo que hable, pierde automáticamente.
  - d) gana el equipo que logre formar la frase.
- 3.- Escriba en un pizarrón, la frase "la unidad será nuestro triunfo"

Conclusión: Todos somos un equipo en el reino de dios, y para poder lograr lo que el quiere que hagamos, debemos estar unidos, y uno de los factores que estorban la unidad, es la falta de comunicación, el elitismo, el egoísmo y el egocentrismo.

#### 50. ¿Sabemos seguir instrucciones?

Reparta el siguiente cuestionario entre los jóvenes, indicándoles que tienen que hacer lo que ahí dice:

Lea Usted atentamente este cuestionario. Posteriormente tiene 2 minutos para contestarlo.

- 1.- ES LO MISMO 2 X 3 QUE 6 X 1 SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_
- 2.- DIBUJE UNA LINEA RECTA EN ESTE RENGLON: \_\_\_\_\_
- 3.- ANOTE UN TRIANGULO EN EL ANGULO DERECHO DE ESTA HOJA.
- 4.- DIBUJE UN CIRCULO EN LA PARTE DE ARRIBA DE LA HOJA.
- 5.- ESCRIBA CON LA MANO IZQUIERDA LA PALABRA YO.
- 6.- DIBUJE UN TRIANGULO EN LA PARTE DE ARRIBA DE LA HOJA.
- 7.- CIERRE LOS OJOS.
- 8.- LEVANTESE DE SU LUGAR Y DE UN APLAUSO.
- 9.- GRITE SU NOMBRE.
- 10.- QUITESE UN ZAPATO.
- 11.- NO HAGA NI ESCRIBA NADA DE LO ANTERIOR, SOLAMENTE VOLTEE LA HOJA Y GUARDE SILENCIO.

Análisis: Realmente no sabemos seguir instrucciones, ni ponemos atención a lo que leemos, puesto que se dieron dos instrucciones, la primera que se leyera todo el texto.... y la segunda... que guardáramos silencios... para que un grupo pueda estar armonioso debemos saber seguir instrucciones.

#### 51. ¿Que ves?

Se prepara antes de la reunión en un lugar aparte, una silla frente a un espejo, cosa que la persona que se sienta en la silla pueda quedar mirando su cuerpo (si mismo)reflejado en el espejo.

Cuando ya llegan todos los jóvenes a la reunión, se les hace pasar uno a uno al Lugar donde está el espejo, y ellos viéndose reflejados, escriben en un papel que es lo que ven (tanto físicamente, como psicológicamente, o espiritualmente) en el espejo.

Este papel, ahora tiene información muy valiosa.

Los jóvenes pueden guardarlo para ellos, o pueden entregárselo al animador del grupo (depende de lo que decida el animador). Creo que si el papel, se le entrega al animador, este puede trabajar con la autoestima del joven, personalmente.

P.D.- Nunca olviden que lo que vieron los jóvenes en el espejo, es creación de Dios, apreciada y amada.

#### 52. La Dinámica Del Chisme

Esta dinámica es para llevarla a cabo en un grupo de al menos 7 integrantes para asegurar el elemento de interés. Se sientan las personas una al lado de otra y se selecciona la persona que ocupa la primera silla y la última silla. El animador de grupo cuenta una historia previamente escrita en el oído de la primera persona, con el fin de que esta pase la información al resto del grupo. Cuando la información llegue a la última persona, esta debe contar frente al grupo la información que recibió. Esto se compara con la historia original la cual debe estar escrita en un papel como evidencia. La dinámica se puede repetir varias veces con diferentes historias y cambiando la primera y la última persona.

A partir de esta dinámica podemos ver como la información pierde su sentido a la vez que pasa por diferentes personas, cambiando algo muy sencillo a algo muy grande o viceversa. Esto nos enseña a ser juiciosos cuando hablamos, y a que nuestra boca hable para edificar.

#### 53. La Casa Sobre la Roca

Se proporcionará material para la siguiente dinámica o se tomará del medio ambiente que rodea al grupo. El juego introductorio se tomará un máximo de 15 minutos de realización. Se harán grupos de 4 personas mínimo y con un mínimo de 4 grupos. En el transcurso de esos 15 minutos cada grupo tendrá que fabricar una casa con el material proporcionado o material que les proporcione el medio ambiente.

Al término de los quince minutos se dará el primer premio a la casa mejor lograda. Lo que no saben los participantes es que se dará un premio a la casa más robusta.

Para determinar la casa más robusta, se hará uso de una pelota de fútbol. Se lanzará la pelota de manera equitativa a cada casa. La casa que presente menores daños será la ganadora.

Al terminar, se puede hablar sobre que Jesús es la roca inconvencible, podremos utilizar la

parábola de los dos cimientos Mt 7:24 en adelante y Lucas 6:48 en adelante. Dios los Bendiga.

#### 54. Confianza a Ciegas

La dinámica consiste en lo siguiente: Forma tantas parejas como puedas. De manera voluntaria, uno de los participantes por pareja deberá vendarse los ojos y el otro compañero deberá transformarse en su lazarillo o guía de ciegos.

La idea es que el lazarillo invite a caminar a su compañero vendado por todo el salón o lugar donde se encuentren, tomándolo por la mano, y deberá guiarlo dándole las indicaciones correspondientes a la geografía del lugar. (por ejemplo, a la izquierda, a la derecha, agáchate, sube dos escalones, cuidado con la bajada, etc).

Una vez que han paseado bastante, deberán volver al lugar de inicio y comentar la experiencia.

#### 52. La Dinámica Del Chisme

Esta dinámica es para llevarla a cabo en un grupo de al menos 7 integrantes para asegurar el elemento de interés. Se sientan las personas una al lado de otra y se selecciona la persona que ocupa la primera silla y la última silla. El animador de grupo cuenta una historia previamente escrita en el oído de la primera persona, con el fin de que esta pase la información al resto del grupo. Cuando la información llegue a la última persona, esta debe contar frente al grupo la información que recibió. Esto se compara con la historia original la cual debe estar escrita en un papel como evidencia. La dinámica se puede repetir varias veces con diferentes historias y cambiando la primera y la última persona.

A partir de esta dinámica podemos ver como la información pierde su sentido a la vez que pasa por diferentes personas, cambiando algo muy sencillo a algo muy grande o viceversa. Esto nos enseña a ser juiciosos cuando hablamos, y a que nuestra boca hable para edificar.

#### 53. La Casa Sobre la Roca

Se proporcionará material para la siguiente dinámica o se tomará del medio ambiente que rodea al grupo. El juego introductorio se tomará un máximo de 15 minutos de realización. Se harán grupos de 4 personas mínimo y con un mínimo de 4 grupos. En el transcurso de esos 15 minutos cada grupo tendrá que fabricar una casa con el material proporcionado o material que les proporcione el medio ambiente.

Al término de los quince minutos se dará el primer premio a la casa mejor lograda. Lo que no saben los participantes es que se dará un premio a la casa más robusta.

Para determinar la casa más robusta, se hará uso de una pelota de fútbol. Se lanzará la pelota de manera equitativa a cada casa. La casa que presente menores daños será la ganadora.

Al terminar, se puede hablar sobre que Jesús es la roca inconvencible, podremos utilizar la parábola de los dos cimientos Mt 7:24 en adelante y Lucas 6:48 en adelante. Dios los Bendiga.

#### 54. Confianza a Ciegas

La dinámica consiste en lo siguiente: Forma tantas parejas como puedas. De manera voluntaria, uno de los participantes por pareja deberá vendarse los ojos y el otro compañero deberá transformarse en su lazarillo o guía de ciegos.

La idea es que el lazarillo invite a caminar a su compañero vendado por todo el salón o lugar donde se encuentren, tomándolo por la mano, y deberá guiarlo dándole las indicaciones correspondientes a la geografía del lugar. (por ejemplo, a la izquierda, a la derecha, agáchate, sube dos escalones, cuidado con la bajada, etc).

Una vez que han paseado bastante, deberán volver al lugar de inicio y comentar la experiencia.