

Juegos al aire libre

- **De caballo y Jinete.** Un niño lleva a otro hasta cruzar determinada distancia.
- **De espalda a espalda.** Dos niños se juntan por las espaldas y corren lateralmente.
- **De tres pies.** Se unen dos niños por la pierna, se les amarra con un lazo y corren cierta distancia así.
- **De rana.** En equipos, el que está atrás brinca uno por uno sobre los demás que están agachados. Todos brincan, corren y se agachan uno tras otro hasta cubrir la distancia.
- **De saltos.** Cada equipo tiene un costal. El primer niño del equipo se mete al costal, brinca hasta una línea y vuelve; siguen los demás en orden. El primer equipo en terminar, gana.
- **De huevo y cuchara.** El primer niño toma un huevo con la cuchara, corre sin tocar el huevo ni dejarlo caer hasta el extremo opuesto y vuelve dándole al segundo la cuchara con el huevo para que a su vez este corra. El primer equipo en terminar de correr con el huevo en la cuchara, gana. En vez de huevo se pueden usar limones.
- **De los bomberos.** Hay dos o más equipos. En la línea de salida hay una cubeta vacía y en la opuesta una llena con agua. El primer niño corre con un vaso vacío hasta la cubeta llena, toma agua y vuelve echándola a la cubeta vacía. Le entrega al segundo el vaso y se sigue a sí hasta llenar la cubeta a una línea determinada.
- **De chango.** Cada niño del equipo recorre una distancia agarrándose los tobillos y vuelve para ser relevado. El primer equipo en terminar completamente gana.
- **De payaso.** El primer niño del equipo tiene que cubrir una distancia llevando una manzana sobre su cabeza. También los que lo relevan hasta terminar.
- **De carretilla.** Un niño agarra de los pies de otro, el cual tiene las palmas de las manos sobre el piso. Ambos recorren rápidamente una distancia. En el otro extremo los niños se invierten y vuelven.
- **De limpieza.** Al primer niño de cada equipo le es dada una escoba con la cual tiene que empujar un globo inflado a cierta distancia. Al volver, entrega la escoba y el globo al próximo y así sucesivamente hasta terminar.
- **Lucha de la cuerda entre equipos.** Con una cuerda gruesa y fuerte, dos equipos jalan opuestamente tratando de llevar una hacia el lado del otro. El equipo que jale dos o tres metros hacia su lado, gana.
- **Lucha de cuerda entre cuatro equipos.** Se atan los dos extremos de la cuerda para formar un círculo. Los cuatro equipos toman un extremo y jalan a la vez tratando de llevar a los otros a su lado. El que logre jalar dos o tres metros a los demás hacia su extremo gana.
- **La lucha de la cobija.** Un equipo está horizontalmente de frente al otro, separados por cinco metros. Los miembros de cada equipo tienen un número, por ejemplo, del uno al diez. Se coloca una cobija en la parte central. Entonces el líder menciona un número, "siete", y los dos "niños siete" corren y agarran la cobija tratando de llevarla a la línea de su equipo.
- **Espaldas fuertes.** Los niños se forman por parejas. Se sientan en los pies, se unen por la espalda con las piernas extendidas. Luego tratan de pararse sin usar las manos lo más rápido posible.
- **Juego automovilístico.** En vez de usar un balón, se usa una cámara de llanta inflada. Las reglas son iguales a las del fútbol.
- **Fútbol justo.** Los niños juegan contra las niñas pero en esta versión los niños se forman en parejas y juegan con una pierna amarrada con la otra de su pareja. Las niñas juegan normalmente y por lo común ganan.
- **Kick bol americano.** Este juego sigue las reglas generales de beisbol pero usando un balón de volibol o uno de fútbol medio desinflado, se pateo el balón y se corre a las bases. Hay pitcher, catcher, etc., y se puede además ponerle a alguien "out" mientras esta corriendo a las bases al pegarle con el balón.
- **Estatuas.** Todos los niños forman un círculo con un balón suave en medio. Todos ellos tienen también números, por ejemplo, del 1 al 25. Un árbitro tira el balón arriba mientras que todos los niños esperan a que él menciona un número, "15", todos corren mientras que el niño con el número 15 tiene que agarrar el balón y gritar "congelados". Luego el niño 15 con el balón puede dar tres pasos en

cualquier dirección y tratar de pegarle a alguien con el balón. Los otros niños no pueden moverse, así que no es posible evitar el balón, el juego se repite.

- **El balón del círculo.** Se requiere un balón suave o medio desinflado. Todos se forman en un círculo, con el balón dentro y tratan de patear el balón hacia fuera del círculo. Si pasa por las piernas de alguien, este sale del juego y el círculo se reduce.
- **Protegiendo los envases.** Se colocan seis envases de refresco en línea atrás de los dos equipos contrincantes. Con dos a cinco balones muy suaves. Los dos equipos tratan de tirar los envases de los otros y a la vez que protegen los suyos. La cancha se debe marcar de por lo menos 5 por 10 metros.
- **Hockey canadiense.** Se juega con escobas y una lata vacía. Se pueden marcar las porterías con cubetas
- **La búsqueda.** Se forman dos equipos o más, los cuales reciben una lista idéntica de objetos que tienen que buscar en 15 minutos y traer al líder. El juego es divertido en la calle, el parque, el campo, campamento, una casa o el patio de un templo. Es necesario planear la lista con una variedad interesante de cosas según el lugar donde se encuentren. La lista debe tener entre 10 y 20 objetos distintos. Cada cosa vale ciertos puntos según la dificultad de ser encontrada.
- **Mucho ruido.** Cada niño tiene un globo inflado y amarrado a su tobillo. Todos tratan entonces de romper los demás globos, y se retiran cuando el suyo se rompe. El sobreviviente gana.
- **¿Dónde estarán?** todos los niños se quitan los zapatos y los amontonan en medio del piso. A una señal, todos corren y tienen que buscar, encontrar y ponerse sus respectivos zapatos. Los primeros tres son ganadores. Una alternativa interesante es tener que ayudar a los demás a encontrar los suyos y no pensar en sí mismo.
- **Vamos al circo.** Cada niño saca de una cubeta un papelito que describe un papel circense: payaso, malabarista, mimo, hombre fuerte, mago, domador de leones, o un animal como elefante, caballo, chango, o perrito. El líder es el maestro de ceremonias y quien dirige el espectáculo mientras todos participan en el desfile del circo.

JUEGO DE PIEDRA PAPEL O TIJERA

Para este juego se dibujan en el suelo tres líneas paralelas como a unos cinco metros una de otra. Los equipos se ponen uno frente al otro en la línea central.



Cada equipo se retira un poco hacia atrás y se pone de acuerdo en que van a poner:

La piedra gana a la tijera pues la quiebra

la tijera gana al papel pues lo corta

El papel gana a la piedra pues la envuelve



Luego al contar tres el equipo que haya perdido tendrá que correr hasta cruzar la línea que tienen detrás, si alguno de los miembros del equipo es tocado antes de cruzar esa línea pasará a formar parte del otro equipo.



Gana el equipo que reúna más personas hasta acabar con el otro equipo.



1. Capturar la Bandera:

Materiales: Banderines del color de cada equipo – Cinta de colores – grapadora y grapas.

Descripción: Divide al grupo en dos equipos separados por una línea al centro. El objetivo es que los miembros de cada equipo crucen al área enemiga y arranquen la bandera del equipo contrario. Ellos deberán evitar ser tocados por los jugadores del otro equipo. Si alguien es tocado, se quedará congelado hasta que algún compañero de su equipo lo toque y pueda regresar a su zona. El equipo que captura la bandera y regresa a salvo a su lado gana.

2. El Dragón Esquiva el Golpe:

Materiales: Balones de Volleyball (el número se adecua a la cantidad de personas.)

Descripción: Divide al grupo en equipos de cuatro. Luego escoge a un equipo para que sea el primer dragón. Que los muchachos se formen y se tomen de la cintura del compañero de enfrente. Los otros equipo se unen para formar un gran círculo alrededor del dragón. Ellos lanzarán una bola para tratar de golpear a la última persona del dragón por debajo de la cintura. Cuando lo consigan, él o ella saldrá del dragón, se unirá al círculo e intentarán darle a la siguiente persona del dragón. Continuarán así hasta que haya sólo una persona y que también sea golpeada.

3. Quítale la Cola al Dragón:

Materiales: Pañuelos para cada equipo.

Descripción: Separa al grupo en dos. Haz que formen dos filas tomando de la cintura al de enfrente como una larga cadena. Coloca un trapo o pañuelo en la bolsa trasera del último de cada fila. La meta es lograr que la primera persona de una fila obtenga el pañuelo de la otra en tanto que esa hilera trata de evitarlo.

4. Volleyball al Agua:

Materiales: Una net – bombas llenas con agua – un pito – sacos o paños.

Descripción: Necesitas muchos globos llenos de agua, toallas y una red de voleibol. Se forman dos o más equipos de ocho parejas cada uno y se forman por parejas, es decir, que cada equipo va a tener cuatro parejas, las cuales sujetaran una toalla por las puntas. Se colocan en posición de voleibol (dos parejas adelante y dos parejas atrás). Elijan por suerte que equipo comienza, deben colocar un globo sobre la toalla e impulsarlo para lanzarlo y el otro equipo no debe dejarlo caer y debe lanzarlo de nuevo al equipo contrario. Si un equipo deja caer el globo y no lo atrapa con la toalla, es un punto a favor del otro equipo, al final gana quien tenga el mayor puntaje.

5. El Juego de la Sandía:

Materiales: Una sandía para cada equipo – cucharas.

Descripción: Se forman 4 grupos con el mismo número de participantes. Deberán colocarse en filas, aproximadamente a 10 metros de una silla, que se le asignará a cada grupo. En cada silla se pone un pedazo de sandía, en la misma proporción para cada grupo. Cuando el dirigente de la señal (puede usarse un silbato), saldrá un participante de cada grupo con la intención de comer la sandía, durante aproximadamente 10 segundos. Cuando el dirigente de nuevamente la señal, cada participante volverá a su lugar y saldrá el siguiente, de esta manera continuarán hasta que todos los participantes hayan comido de la sandía. Al finalizar se verá que grupo ha dejado en menos proporción la sandía (puede ser otra fruta dependiendo del país o la temporada). El grupo que haya dejado más pequeña la sandía o fruta elegida será el ganador.

6. Glú-Glú:

Materiales: Botellas con refresco – pajillas – un pito.

Descripción: Todo lo que necesitas es de 2 a 6 galones de agua de sabor, un popote por joven y dos recipientes iguales. Es mejor jugarlo en el exterior. Es un juego simple. Divide en dos equipos iguales. Cada muchacho mete el popote en el recipiente y el primer equipo que se lo acabe, gana.

7. Gotera Sobre el Líder:

Materiales: Botellas con refresco – cucharas o vasos.

Descripción: Escoge a dos personas (por lo general al líder de jóvenes y su esposa), y haz que se acuesten en el suelo con una botella de coca vacía balanceada sobre la frente. Mientras tanto el grupo se divide en dos equipos, cada equipo tienen una cuchara y un frasco con agua. El objetivo es que cada uno, debe tratar de vaciar una cucharada de agua en la botella de coca. El equipo que logra llenar 3 cm gana.

8. Jockey con Escobas:

Materiales: Canchas pequeñas – escobas – un balón - un pito.

Descripción: A cada uno se le da una escoba. Se colocan dos mesas volteadas a cada lado del salón a manera de portería. Los jugadores deben barrer una pelota pequeña de hule o de plástico a la portería del equipo contrario.

9. Pistoleros:

Materiales: Pistolas para agua – vendas.

Descripción: Venda a dos muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca una pistola de agua en algún lugar del salón y que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de la otra persona guiados nuevamente por su equipo.

10. Globasos:

Materiales: Globos – Pabilo o mecate.

Descripción: Divide al grupo en dos equipos. Forma a cada equipo por estaturas del más bajo al más alto. Después numéralos. Cada participante debe inflar un globo y atarse lo al tobillo con un hilo grueso. Di un número y los dos jugadores con ese número vendrán al centro del cuarto y tratarán de reventar el globo de su oponente. El primero que lo truene gana un punto para su equipo. El equipo con más puntos gana.

11. El Quita Calcetines:

Materiales: Masking tape o mecate.

Descripción: Haz un círculo grande con masking tape donde quepan todos los miembros del grupo adentro. Que todos se quiten los zapatos, dejando los calcetines (deben tener calcetines para poder participar) y que se sienten en el círculo. El juego consiste en reunir el mayor número de calcetines posible; no importa como los consigas. Sales del juego (y del círculo) si te quitan los calcetines o si alguna parte de tu cuerpo se sale del círculo. El que quede al último en el círculo gana.

12. Fútbol de Tres Piernas:

Materiales: Gasas – balones – un pito.

Descripción: Se juega como el fútbol, sólo que los equipos se dividen en pares. Luego se atan un pie al pie de su pareja, por lo que deberán trabajar en equipo para pegarle a la pelota y para caminar. Cuentan los goles cuando se hacen con el pie que es más difícil de manejar (por ej: si se es derecho se debe patear con el pie izquierdo y viceversa).

13. Túnel Futbolito:

Materiales: Un balón

Descripción: Divide al grupo en dos. Todos los miembros de un equipo sentados en filas de Diez a quince muchachos. Las hileras estarán intercaladas con las filas del otro equipo, todos los miembros de un equipo viendo en la misma dirección. Cada equipo debe tener tres o cuatro filas. Luego los miembros del otro equipo se sientan con sus espaldas hacia las del equipo que ya está sentado. Si lo hacen correctamente, deberán estar frente a las miradas feroces de los miembros del equipo contrario, a una distancia que les permita estirar las piernas a los participantes, todos los

jugadores deben permanecer sentados. Con pies y manos deberán mover la pelota hacia la portería del equipo contrario. Ganan un punto cada vez que la pelota traspasa la portería del otro equipo.

14. Voleyball bajo Techo:

Materiales: Una net – un balón.

Descripción: Coloca una red baja. Utilizando una pelota inflable grande, todos juegan voleyball. Nada más que todos deberán estar sentados en el suelo.

15. Basurero:

Materiales: Lista de palabras – basureros.

Descripción: Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel 5-10 sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo numero de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de una canasta, una gorra o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir que equipo empezará primero.

El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que está escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia de la palabra, frase o lo que esté escrito, si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado la persona que está al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos será el equipo ganador.

16. Choque Eléctrico:

Materiales: Premios

Descripción: Divide al grupo en dos equipos. Tienen que sentarse en el suelo, en línea y de frente al otro equipo. Todos los miembros del equipo deben tomarse las manos, de preferencia a sus espaldas, para que el otro equipo no las vea. Al final de la línea pon una cuchara en el suelo entre las dos últimas personas. En el principio de las filas un voluntario (imparcial) deberá lanzar un volado. Todos los concursantes a excepción del primero de cada equipo tienen los ojos cerrados o con la cara volteada y todos deben estar en silencio. Cuando la moneda es lanzada, si cae sol, el primero de la fila aprieta la mano de la que tiene a su lado y se van apretando las manos hasta que llegue la señal al último, quien abriendo los ojos recogerá la cuchara y tomará el primer lugar en la fila. El equipo que recoja la cuchara primero se irá recorriendo un lugar. El objetivo es ser el primer equipo en regresar a la posición original. Si el volado cae en águila no pasa nada y se lanza otro volado. Si el primero de la fila aprieta la mano en águila, se irá al final de la fila (rotación contraria); también se irá al final si alguno de su equipo abre los ojos antes de tiempo o hace algún ruido. Es necesario que el de la moneda vigila las equivocaciones y los ojos.

17. Bolos Humanos:

Materiales: Llantas o una bola grande.

Descripción: Se forman dos equipos: los bololocos y los carabolos. uno de éstos debe pararse como si fueran bolos en una pista de bolos, pero mirando en diferentes direcciones en dirección opuesta al otro equipo. Los que tiran deben tomar una llanta o la bola grande y colocarse a una distancia de unos 30 mts.

Uno por uno irá lanzando, la persona que sea golpeada debe dar tres pasos en la dirección en que este mirando. Si en este movimiento toca a otro "bolo", esta persona también tiene que dar tres pasos. Cada persona que se mueve se considera un bolo tumbado y equivale a un punto.

Después de un juego completo los equipos se deben turnar, al final gana quien tenga más puntos.

18. Rally de Comidas:

Materiales: Comida de todo tipo.

Descripción: Se proporcionará un circuito de comidas en diferentes puntos de un área determinada.

Los equipos deben completar este circuito en el menor tiempo posible, al final se determinará ganador al equipo con menos tiempo cronometrado.

19. Argolla India:

Materiales: Una argolla (echa con una manguera o enpaque) – 2 palos de escoba – un pito.

Descripción: Se forman dos equipos con la misma cantidad de participantes. Es una variación de balón mano con la diferencia de que se juega con una argolla y dos palos de escobas para cada portero. Cada jugador podrá dar solamente tres pasos con la argolla en su mano y luego podrá tirarla hacia un compañero como pase o hacia su portería para que sea atrapada por su portero, cada vez que esto suceda en ambos bandos, será contado como punto.

20. Búsqueda del Tesoro:

Materiales: Un croquis del lugar o mapa - pistas – premio.

Descripción: Consiste en esconder un premio dentro de un área designada como la isla, se formarán equipos que serán provisionados con un mapa que contendrá las pistas que los guiarán hacia donde esta el tesoro... el primero en encontrarlo tiene como premio el tesoro.

21. Campo Traviesa:

Materiales: Se adecua al tipo de obstáculos que incluya cada prueba.

Descripción: Consta en una serie de pruebas cuidadosamente escogidas que los equipos tendrán que superar dentro de un mismo recorrido para cada uno de ellos.

Cada equipo saldrá de un punto de salida diferente con un margen de tiempo de 10 min de ventaja uno delante del otro. Ganará al final quien haga el recorrido en menos tiempo, haciendo la salvedad que ningún grupo puede avanzar a la siguiente prueba si el mismo no está completo... para corroborar esto habrá designado un espía para cada equipo.

22. Mosqueteros Locos:

Materiales: Globos largos (espadas) – globos corrientes – pabilo – chinchas – masking.

Descripción: Sin límite de participantes. Cada jugador tendrá atado un globo a su cintura y un globo de los largos con un chinche en su mano el cual le servirá como espada. El propósito del juego consiste en reventarle el globo a todo aquel que no es su compañero de equipo. Al final del tiempo establecido el grupo con más globos intactos será el vencedor

23. Afeitar el Globo:

Materiales: Globos – crema de afeitar – prestobarbas – vendas.

Descripción: Los participantes con sus ojos vendados tomarán una prestobarba e intentaran afeitar lo mejor posible el globo que se les designará, quien lo reviente en el intento saldrá del juego y ganará la persona que mejor afeite el globo.

24. Básquet Tico-americano:

Materiales: Globos – canastas – un balzac (bolsa de tela donde va colocado el globo).

Descripción: El juego consiste en anotar puntos dentro de una canasta o una bolsa con una bomba dentro de un Balzac. Cada jugador puede dar tres pasos y tirar ha encestar o hacia un compañero, ganará quien consiga más puntos.

25. Basura al Bote:

Materiales: Cajas de catón.

Descripción: Variación de el barco se hunde con la diferencia que se utilizan cajas de cartón, cuando se menciona una cantidad determinada de personas, los grupos deben meter sus pies dentro de las cajas. Las cajas se irás quitando gradualmente de modo que siempre quedarán fuera aquellos jugadores que lleguen tarde por una de ellas.

26. Torre de Popotes (dinámica)

Materiales: Pajillas – masking.

Descripción: Consiste en formar grupos de 10 personas y repartirles suficientes pajillas para hacer estructuras a su gusto. Se tomará para la aplicación ejemplos de aquellas estructuras que carecieron de un fundamento fuerte y que por consiguiente no fueron estables y perecieron, comparando de esta forma lo que sucede en nuestra vida cuando carecemos del fundamento el cuál es cristo o cuando nuestras convicciones no están fundamentadas en la palabra de Dios.

27. De Pie:

Materiales: No aplican.

Descripción: En este juego los participantes se sientan de espaldas y entrelazan sus manos para juntos poder levantarse. Luego se aplica a más cantidad de personas hasta que todo el grupo logre estar en pie.

28. Fútbol Loco:

Materiales: Varios balones suaves.

Descripción: Divide al grupo en cuatro equipos. Se usa el campo y las reglas básicas del fútbol. Sin embargo se juegan dos partidos con cuatro porterías al mismo tiempo. Esto causa estragos ya que los jugadores chocan y tratan de esquivarse. Los jugadores solamente pueden pegarle a la pelota que se le asigno a su partido. Luego los equipos ganadores se enfrentarán entres y los perdedores jugarán uno contra el otro.

29. Corre Pollo renco:

Materiales: Dos botellas llenas con agua – dos botellas vacías – vasos plásticos.

Descripción: Consiste en llevar agua de una botella a otra que esta en otro extremo utilizando vasos, sin embargo la dificultad de este juego consiste en todos los integrantes deberán tomarle el pie derecho a su compañero. El equipo que se suelta durante la travesía deberá para y empezar de donde se soltó, ganará quien logre transportar mayor cantidad de agua en el tiempo determinado.

30. Jabonera en Plástico:

Materiales: Un plástico grande – jabón – vasos – picheles – mangueras.

Descripción: Consta de transportar agua de un recipiente lleno hacia un que está vacío atravesando un plástico enjabonado durante un lapso de tiempo fijado. Al final quien llene el recipiente vacío en menos tiempo gana.

31. Lucha Cuadrangular:

Materiales: Una cuerda circular.

Descripción: El juego consiste en que tres o más participantes por equipos estarán dentro de una cuerda circular y al pitazo cada grupo intentará obtener un objeto que representa el color de su equipo el cual estará a cierta distancia de ellos.

32. Telaraña:

Materiales: Mecate – estacas.

Descripción: Cada integrante de cada debe pasar por debajo de una telaraña en el menor tiempo posible. (ver diagrama)

33. Calle de la Amargura:

Materiales: Globos – periódico.

Descripción: Consta de hacer cuatro túneles con las mujeres de cada equipo agrupadas por sus colores y equipadas con un bat de periódico, por donde han de pasar una cantidad determinada de hombres de un equipo contrario con globos adheridos a sus cuerpos. Al pitazo cada grupo de hombres debe pasar la calle y las mujeres deben intentar reventarles los globos. Al final el grupo de con más globos intactos será el ganador.(ver diagrama)

34. El Gusano:

Materiales: Una bola pequeña.

Descripción: Se forman 4 hileras en posición a los puntos cardinales conformadas por integrantes de cada equipo.

Al centro de las mismas habrá colocada una bola pequeña, al pitazo el último integrante de cada grupo debe salir corriendo por su derecha hasta llegar a su punto de salida y pasar por debajo de sus compañeros para atrapar la bola... quien esto de forma más rápida se adjudica un punto.

Parte de la dinámica consiste en estirarse lo más posible para estorbar cuando un contrario pasa detrás del grupo, así como de estrecharse cuando un compañero va por la bola.(ver diagrama)

35. Río artificial:

Materiales: Mecate – baldes – vendas – estañones.

Descripción: Consta de realizar un recorrido con obstáculos (rocas) y chapuzones de agua durante la travesía. Cada equipo integrado por x cantidad de personas será guiado por un capitán a través del viaje, ya que este será el único con visibilidad durante la travesía.(ver diagrama)

36. Guerras de Trincheras:

Materiales: Bolitas pequeñas – bancas.

Descripción: Consiste en lanzarse bolas plásticas entre los equipos. Ganará el equipo el cual al finalizar el tiempo establecido tenga menos bolas en su área designada a proteger.(ver diagrama)

37. Obstáculos y espías:

Materiales: Aplican de acuerdo al tipo de pruebas que hayan.

Descripción: Es una adaptación de “en búsqueda del tesoro”, con la variación de que cada equipo tendrá asignado un juez (espía) de un equipo contrario para cerciorarse de todos los participantes estén presentes cuando se encuentre cada pista. No se podrá avanzar en el juego ni reclamarse vencedores aquellos equipos que nos estén completos.

38. Voleyball Loco:

Materiales: Una bola grande – 4 net

Descripción: Es la variación del juego normal con la diferencia de que todos los equipos juegan contra sí, y que la pelota es un poco más grande.(ver diagrama)

39. Guerreros de Papel:

Materiales: Periódico – masking o cinta gruesa.

Descripción: El objetivo del juego es hacerle agujeros al escudo del adversario sin dejar que sus propios escudos sufran daño. Se debe usar únicamente la espada. Se establecerá un cese al fuego cada x cantidad de tiempo, quienes tengan sus escudos dañados tendrán que salir del juego, hasta que quede un vencedor.(ver diagrama)

40. Catástrofe:

Materiales: Una historia

Descripción: Los equipos se sentarán en bancas unos frente a otros (ver diagrama) a cada integrante se le asignará un nombre, personaje, etc de una historia a contar. Los nombres de los jugadores por banca será el mismo, de modo que al irse contando la historia se mencionará un nombre con el que se identificará una persona en cada banca, cuando esto suceda dicha persona debe levantarse inmediatamente y correr saliendo por su derecha por detrás de la banca con la intención de llegar a su lugar antes que los demás y tomar su lugar... esto contará como punto.

41. Caminando sobre agua:

Materiales: Cartones.

Descripción: Se juega los cuatro equipos a la vez. Se le dan a los participantes unas cuantas rocas(Cartón de 45 cm x 45 cm). Se determinará una distancia entre la salida y la meta que deben cruzar el espacio sin tocar “el agua” (piso) usando solo las rocas para avanzar. Pueden mover las rocas para avanzar pero solamente pueden pisar cada roca con uno de los pies.

42. La Línea:

Materiales: Bancas o sillas.

Descripción: Consiste en que cada equipo ubicado de pie en varias bancas en líneas con el director se ubiquen y se le den algunos minutos por si no conocen sus nombres. Luego se acomodarán según el director lo requiera Ej.: por color de camisa, edad, mes de nacimiento, ect... siempre sin bajarse de las bancas y sin hablar.

43. Bulldog americano:

Materiales: Balones – un pito.

Descripción: Cuatro equipos se ubican delante frente al director y la bola, formando una especie de túnel. Cada pareja tendrá un número que al momento de ser mencionado cada uno de los jugadores intentará agarrar la bola antes que su pareja. El que pierda la bola sale y el ganador espera un turno para ubicarse con otra nueva persona que al igual que él ya había ganado, siempre y cuando no sea de su mismo equipo.

44. Rayos y truenos:

Materiales: No aplican.

Descripción: Consiste en ubicar a los participantes de cada color revueltos en cuatro nuevos equipos y formando dos líneas en forma de X, todos sentados en el suelo, dos líderes irán corriendo en direcciones opuestas a elegir cualquiera de los grupos. Si el líder tocase siempre al último de la fila y le dice

“ Ven y sígueme ”, él y los siguientes 3 jugadores de la fila correrán alrededor de los demás equipos procurando no llegar de último ya que se verá expulsado de juego en sentido contrario al que el líder está realizando. Si el líder le dice a cualquiera de los últimos

“ Vamos “, todo el equipo saldrá corriendo en la misma dirección a la del líder, siempre procurando no llegar de último. En cualquiera de los casos el expulsado se determina si llegó de último a sentarse. Sentarse es el requisito para no ser expulsado aunque haya llegado de primero.

ALGUNOS JUEGOS

1. ESPIAS EN CAMPAMENTO

Se requieren 3 o más equipos. Uno de ellos son los ESPIAS, identificados por brazaletes de algún color. Cada uno de ellos está provisto de leña para el fuego (*No como arma*). Los otros equipos serán los GUARDIANES.

La fogata está encendida, todos los espías abandonan el campamento y toman posiciones a una distancia previamente convenida como regla de juego.

Los Guardianes, simultáneamente, rodean el campamento situándose, por lo menos, a 50 metros de distancia del fuego.

Al iniciar el juego, los Espías tratan de introducirse furtivamente en el campamento y poner más leña al fuego; aquel que lo logra puede permanecer junto a él.

Los Guardianes tratan de capturar a los Espías (*Sistema de Vidas*) y quitarles la leña.

Alternan funciones, y será ganador aquel equipo que haya logrado ubicar a más espías junto al fuego durante su período.

2. INVASION NOCTURNA

Se trata de una invasión común a la cual describiremos para aplicarla como juego nocturno, aunque si se reemplazan algunos elementos del juego también podría ser jugada de día como un Gran Juego Amplio.

Existen 2 bandos de 6 equipos que caminan en la noche para acampar en lugares separados entre sí por una distancia importante (*Hasta 1 Km.*). Al llegar a una zona indicada, cada uno establece su "Lugar de campamento". Pequeños grupos recorren la zona buscando a los contrarios.

Cada equipo establece dicha BASE con una superficie circular de 10 metro. De diámetro, al aire libre, marcándola visiblemente. En cada base deberán colocar 1 caja de zapatos cerrada con 1 vela en su interior + 1 botella.

Media hora antes de la Hora X, se hacen señales con linternas a los campamentos (*Previamente se les ha advertido que deben mantenerse alertas a esto y se habrán establecido códigos lumínicos de comunicación*), dándoles detalles de la ubicación de las Bases de sus adversarios.

Unos árbitros de juego serán los encargados de hacer respetar el "*Sistema de Vidas*" que se utilice y de reponer las vidas a los "muertos".

Será objetivo de cada bando, lograr encender la mayor cantidad de velas adversarias mientras dure el juego. En cada base, los jugadores deberán: Sacar la vela de la caja, colocarla en el pico de la botella, encenderla, y dejar su "vida".

Dentro de las bases no existe combate, pero un jugador adversario no puede permanecer en ella más de 3 minutos. Pasado este tiempo debe dejar su "vida", e ir en búsqueda de una nueva. Mientras no posee "vida" no puede jugar (*Ni atacar ni ser atacado*).

3. ENCENDIENDO EL FARO

Este es un juego de ataque sorpresa, para ser jugado de noche, en un terreno accidentado, de unos 300 a 400 metros.

En cada extremo del terreno se instala una linterna atada a un árbol situado en medio de un espacio bien definido de unos 50 metros de diámetro. Si los árboles son fáciles de trepar, las linternas pueden ponerse en sus ramas según la altura máxima que se convenga como ley de juego. Dos jueces deberán situarse en los límites de cada base desde donde pueden ver si son encendidas las linternas.

Se conforman 2 bandos y cada uno tratará de encender la linterna de su adversario e impedir que enciendan la propia.

Habrà que recomendar que cada bando se divida en defensores y atacantes y se establecerà un "*Sistema de Vidas*" para los combates.

Los defensores no podrán ubicarse a una distancia X (*Bastante larga*) de su propia linterna, a menos que necesiten apagarla si ha sido encendida.

Cuando un atacante ha logrado encender el "faro" tiene que regresar e intercambiar posición con algún defensor de su propio bando.

El juez árbitro en cada base, repondrá "vidas" y controlará los segundos que la linterna permanece encendida hasta que alguien recorre la distancia X para apagarla apenas se da cuenta.

Será ganador aquel bando cuyo Faro haya permanecido encendido la menor cantidad de tiempo. Desempates: El bando que haya perdido menos "vidas".

4. BOMBA DE TIEMPO

Para este juego se requiere una "*Bomba de Tiempo*" representada por un despertador.

Se forman 2 equipos. Uno será SABOTEADORES que tendrá que trabajar rápido para colocar la bomba de tiempo en un lugar a su elección dentro de una zona predeterminada, advirtiéndoles que la bomba estallarà a los XX minutos (*Sonará el despertador*).

Al dar la señal de inicio, los Saboteadores se lanzan a realizar su tarea. La función del otro bando, los GUARDIANES, es la de mantener bajo vigilancia a sus enemigos sin dejarse ver por ellos, observar dónde colocan la bomba y, cuando lo sepan, correr a inutilizarla antes de su estallido.

En principio es un juego de búsqueda y percepción por los sentidos, sin lucha, pero podrían crearse variantes o escenarios para incorporar ataque y defensa.

5. CAMUFLAGE

Nada hay de original en el camuflage, pero pocos acampantes lo practican o tratan de descubrir quienes lo hacen. Este juego incluye esas 2 ejercitaciones que intervienen en la Observación.

El grupo se divide en equipos de 6. Mientras el resto del Grupo está fuera de la zona de juego, el conductor le pide a cada uno de los 6 integrantes de uno de los equipos, que se ubiquen "disimulados" dentro de un perímetro determinado al que no tendrán acceso sus buscadores.

Es consigna fundamental, sin embargo, que cada escondido mantenga PERMANENTE CONTACTO VISUAL con quien lo busca y NO PUEDEN ESTAR UBICADOS DETRÁS de objeto alguno (*No es una Escondida*). Deben camuflagearse o mimetizarse siempre a la vista de sus buscadores.

Una vez ubicados, se lleva el resto del Grupo a recorrer el perímetro de la zona, sin penetrar en ella. Se les comenta que están siendo vigilados por 6 acampantes ocultos y que deben tratar de descubrirlos en un tiempo

X. Agotado el tiempo X, se les pide a quienes no han sido descubiertos, que realicen movimientos y evidencien su posición.

Ganará aquel equipo que, al camuflarse, haya tenido menor cantidad de "descubiertos".

6. SITIADOS

La base de campamento es un lugar sitiado. El Grupo se divide en partes iguales:

SITIADOS y SITIADORES.

A los Sitiados se les encomienda una tarea: *"Deberán salir, de a uno, atravesar las líneas enemigas, ir hasta una 'central telefónica' distante, recoger un mensaje procedente de un aliado aún más distante y regresar a la base con ese mensaje"*. Será necesario contar con 1 Colaborador que entregue ese mensaje.

Aquí, cada conductor de juego tiene un amplio campo para desplegar su ingenio inventando tipos, formas y complejidad de los mensajes y cómo son transmitidos; intentando lograr un ejercicio de la memoria y despertar el sentido del humor.

El Sitiador debe: *Tomar el mensaje según se haya estipulado y podrá ser capturado, lo que implicará que llegue al bando enemigo.*

Al comienzo, los sitiadores ocuparán posiciones fuera de la supuesta Base. Cada uno de ellos habrá recibido un papel en el que se lee: *"Perseguí a Juan..."*, *"Perseguí a Julieta..."*, Etc. lo que le estará indicando a quién perseguir.

Habrà que equilibrar las parejas en cuanto a tamaño y cada sitiador no sabrà cuál sitiado saldrá de la Base (*Ya que se realiza por sorteo*). Tampoco sabe a dónde ira su presa si es que la ve salir. Los sitiados tampoco saben quien es su perseguidor.

Indicaremos a cada sitiador que sólo podrá atacar a su sitiado cuando regresa de la misión. Para ello es conveniente que los sitiados posean alguna marca cuando YA poseen en su poder el mensaje (*Por ej.: Vuelven con una vincha puesta*).

Podrá utilizarse cualquier Sistema de Vidas siempre que todos lo hayan comprendido.

Si el portador del mensaje es capturado: *Deberá entregar el mensaje a su capturador. Si dicho ataque tuvo éxito, se considerará destruido el mensaje.*

No se podrá atacar en un área a menos de X mts. de la Base ya que se supone estar defendido por los cañones, lo que obliga a los sitiadores a mantener distancia de la Base.

Se concederán puntos por cada mensaje exitoso para uno u otro bando.

7. OPERACIONES SECRETAS

Este es un juego de persecución pasiva. Habrá el doble de PERSEGUIDORES que de FUGITIVOS.

Al comenzar, todos están en un mismo lugar y únicamente los Perseguidores disponen de alguna *"Forma de Vida"* ya que podrán ser atacados.

Mientras tanto, los Fugitivos deliberan sobre el destino donde se realizará su REUNION SECRETA, el cual deberá estar ubicado a más de ½ Km del lugar de la partida. El lugar exacto de esa reunión es secreto pero visible, y si el juez de juego lo aprueba, se describe en un papel y se pone en un sobre sellado, entregándolo al Jefe de los Perseguidores o a otro juez de campo que los acompañará para reponerles *"vidas"*.

A la Hora X, los Fugitivos salen del lugar de inicio del juego y se dispersan por los alrededores a una distancia X y en cualquier dirección. El juez que los acompaña indica entonces la salida de los Perseguidores. El objetivo de los Fugitivos es: *Llegar al punto secreto a más tardar entre la Hora X +30 minutos y la Hora X + 32 minutos.*

Durante este momento, el que será señalado por el juez levantando una bandera, los Fugitivos deberán permanecer quietos y no podrán atacar a los rivales que vayan llegando.

A la Hora X + 28 minutos, los Perseguidores podrán abrir el sobre delante del juez, y si están bastante cerca del lugar de la reunión y bien organizados, podrán llegar exitosamente al lugar secreto.

Ganan los Perseguidores: Si no llegan todos los Fugitivos a tiempo, o si más de la mitad han podido ubicarse en el lugar de la reunión.

Ganan los Fugitivos: Si todos han podido entrar habiendo llegado menos de la mitad de los Perseguidores al lugar de la reunión.

8. LAS SARDINAS

Se selecciona un integrante del Grupo el cual representará ser una sardina que busca un lugar donde guardarse (*La Lata*).

Cuando está a salvo en la "*lata*", el resto del Grupo va a buscarlo. Si algún jugador encuentra a la sardina: No dice nada, ni una palabra, ni hace ruido, sino que se mete en la "*lata*" con la sardina.

Todos los integrantes intentarán lo mismo, cada uno busca para encontrar el lugar del escondite. Finalmente, estarán todas "*las sardinas en la lata*".

El o los últimos en encontrarla serán los desafortunados perdedores.

9. EL LOCO (*Variante de Las Sardinias*)

Idem trama del Juego "Las Sardinias" pero el que se esconde grita: ¡*Locoooooooo!!!!* Y puede moverse de lugar.

Se van juntando todos los "locos" (*Al igual que las sardinias del juego anterior*), y resultan perdedores los últimos en encontrar el "Hospital".

10. LIEBRES & CAZADORES

Se escogen 2 jugadores que son LIEBRES. Los demás integrantes del grupo serán los CAZADORES.

Las Liebres están provistas de 2 silbatos y se les da un tiempo X para esconderse. Cuando los Cazadores parten, el conductor del juego hace una señal sonora alertando a las Liebres. Esta señal sirve para que las Liebres empiecen a hacer sonar sus silbatos cada X minutos o segundos (*También puede estimarse el tiempo por cantidad de pasos estimando metros recorridos*).

El terreno debería estar completamente cubierto de vegetación y las Liebres deberán seguir un circuito "circular". Si se cansan, pueden permanecer ocultas y no hacer sonar el silbato si es que no cambian de lugar o se mueven.

El objetivo de las Liebres es: Llegar a una meta predeterminada y volver a sus casas sin ser sorprendidas (*La meta debe ser conocida por los Cazadores*).

Si las Liebres son atrapadas (*Seleccionar 1 Sistema de Vidas*), se hará otra señal sonora.

Todos regresarán al lugar de inicio del juego y se envían 2 nuevas y frescas Liebres.

Las Liebres deberán tener algo que las identifique como tales y deberán traer algún objeto "*testimonio*" que compruebe que han llegado a la meta.

11. FRUTOS PRECIOSOS

Tres jugadores son los CUSTODIOS de un supuesto árbol milenario, el que deberá estar en un lugar de vegetación cerrada que le de una buena cobertura. En la parte más baja de sus ramas están colgando sus frutos preciosos (*Simulados por tiras de papel de diversos colores*).

El Grupo simula ser una banda de RESCATADORES que pretende recuperar las semillas de esos frutos ya que estos Custodios forman parte de una corporación, que han explotado tanto a esta especie, que sólo les queda este árbol para comercializar.

Se marca un círculo de X metros de diámetro en torno al árbol. Los Rescatadores se organizan más allá de este círculo.

Los 3 Amigos del árbol permanecen de pie bajo el árbol, caminando dentro del círculo y manteniendo una estrecha vigilancia de los frutos. Podrán eliminar a un Rescatador por "*toque*" mientras trata de treparse, echándolo fuera del círculo, o nombrándolo.

Los Rescatadores sólo podrán ser detenidos si son "*Tocados*" por alguno de los Custodios del Arbol. Si así fuera, el "*muerto*" deberá retirarse del juego e ir en busca de una nueva "*vida*". Si un Rescatador no es tocado, y accede a los Frutos, podrá retirar solamente uno de ellos (*1 Tira de papel*).

Quien obtenga más frutos será el mejor Rescatador.

12. PATEANDO EL TARRO

Se busca una zona de juego enmarañada (¿?). En el centro de un área clara de esa zona se señala un círculo de X metros de diámetro. En el centro del círculo se coloca un Tarro. Se conforman 2 equipos de juego.

Un jugador será el GUARDIAN DEL TARRO, los demás integrantes se esconden, e intentarán ingresar al círculo y sacar el tarro de un puntapié.

Una vez todos escondidos el Guardián sale en su búsqueda. Al detectar a alguno, lo llama por su nombre y ambos corren hacia el tarro.

Si el Guardián toca a su perseguido obtiene 1 punto y será su Prisionero.

Si el jugador patea el tarro antes de ser alcanzado por el Guardián, obtiene 1 punto y puede volver a esconderse mientras el Guardián coloca nuevamente el tarro dentro del círculo.

Ganará quien obtenga más puntos, pudiendo ser éste un juego individual o por equipos acreditando los puntos obtenidos por cada jugador. En este caso, el Guardián deberá ser un Colaborador imparcial.

13. LADRONES DE FAROS

Se forman 2 bandos que se colocan en lados opuestos de una zona de juego. Cada lado simula ser un campamento de avanzada en el que hay que proteger 3 faros (*Simulados por linternas fijas encendidas*), ubicados a 60 cm del suelo y separados a una distancia de 100 mts uno de otro.

Se estipula un *Sistema de Vidas* para el combate y cada bando deberá crear su propia estrategia de ataque y defensa.

El objetivo de cada bando será: *Penetrar las líneas enemigas y obtener la mayor cantidad de faros posibles para poseer mayor cantidad de faros en su campamento.*

Será ganador aquel bando que, al finalizar el tiempo de juego, posea la mayor cantidad de faros encendidos en su propio campo.

14. EMBOSCADA (o La Diligencia)

Se divide al Grupo en 2 equipos: PAISANOS y REBELDES.

Los Rebeldes salen con anticipación y se esconden entre la vegetación.

Los Paisanos salen a la hora X y deben hacer, TODOS JUNTOS, un recorrido conocido por ambos equipos hacia una meta.

Uno de los Paisanos llevará la LLAVE DEL SECRETO y para defenderse, podrán capturar a sus enemigos cuando lo nombran a medida que los van descubriendo. Esto convierte al capturado en Paisano.

Los Rebeldes quieren evitar que la Llave del Secreto llegue a su destino, por lo que intentarán emboscarlos de alguna manera, en alguna parte del recorrido.

La emboscada consiste en rodear a los Paisanos, sorpresivamente, formando un círculo a su alrededor, antes que éstos puedan nombrar (*En ese momento*) a más de X cantidad de Rebeldes. Si lo logran, la Llave les pertenece y serán los ganadores del juego. Los Paisanos ganan si llegan a destino con la Llave antes de terminar el tiempo.

15. TELARAÑA

Se busca una zona de juego amplia que sirva de supuesta "telaraña", cuidando identificar visiblemente y muy bien sus límites. Se estipula la duración del juego.

El Grupo se divide en 2 bandos: Los ARAÑA y los MOSCAS. Un juez acompañará en el juego a cada bando.

Los Araña salen primero a ocultarse en el lugar que crean conveniente para no ser descubiertos. Los Moscas salen X tiempo más tarde a buscarlos.

Ambos bandos pueden distribuirse como más les convenga para cumplir con su objetivo, pero deberán informar a su juez todo lo que descubran.

Si durante el tiempo de juego, los Moscas no han encontrado a ningún Araña, éstos ganan.

Por lo contrario, si los Araña poseen X cantidad menos de integrantes, serán ganadores los Moscas.

Los Araña anotan los nombres de los Moscas que logren ver, y de igual manera hacen sus enemigos. Habrá que proveer "*testimonios tipo vinchas con patente*" que comprueben si un integrante identificó realmente a otro o no.

Finalizado el juego podrán alternarse los roles para una 2º Parte del juego.

16. TOMA DE LA BANDERA o... Conquista del Estandarte o... Toma de la Bastilla

Consiste en la tradicional trama en la que dos bandos pretenden arrebatarse simultáneamente (*Ataque y Defensa*) una bandera, un estandarte, un lugar, un trofeo, etc. Se estipula un Sistema de Vidas y se eligen los campamentos, castillos o cuevas de cada bando.

Resulta ganador aquel bando que haya obtenido el trofeo adversario en cuestión, sin haber perdido el propio. Variantes de Forma: *Combinando misiones y objetivos de más de 2 bandos pueden establecerse juegos y escenarios de Multiguerras galácticas, T.E.G., etc.*

17. ATAQUE A LOS REFUGIOS

Se forman equipos (*Más de 2 y en número impar*). Se estipula la zona de juego y el tiempo de duración.

Cada equipo construye, dentro de la zona de juego y escondido: *Un refugio rústico sobre el suelo, sólo con ramas secas, en las que puedan entrar más de 2 personassentadas.*

Durante la construcción, cada equipo puede enviar 1 Observador de las posiciones enemigas, pero si es descubierto queda fuera de juego y no pueden enviar a otro observador.

Una vez construido el refugio será verificado por el juez de juego.

Cuando todos los equipos terminaron sus refugios o habiendo pasado X minutos, se da la señal de "*Falta X tiempo para que se inicie el juego...*"

Iniciado ya el juego, comienzan las hostilidades. Se trata de destruir los refugios enemigos intentando que el propio quede en pie.

Deberá estipularse un Sistema de Vidas muy preciso y la posible forma de defensa de los refugios.

Ganará el juego aquel equipo que logre mantener mejor construido su refugio al finalizar el tiempo de juego.

18. LA GRAN MADERA

Dos tribus ocultan una "GRAN MADERA" tallada o escrita con jeroglíficos, construida por ellos mismos.

Cada Gran Madera no debe ser conocida por los adversarios. Ganará aquella tribu que descubra, secuestre y traslada hasta su campo a la Madera enemiga.

Se estipula el Sistema de Vidas para el combate y se pueden crear condiciones que aumenten la complejidad del juego:

El límite del tiempo de juego,

Una Gran Madera muy pesada, Descifrar el jeroglífico, por lo que también habrá que resolver su clave,

Si el mensaje en clave indica alguna misión: Cumplirla.

19. ASALTO A LA FORTALEZA

Se buscan 2 campos con límites geográficos naturales. En el interior de cada uno se marca 1 círculo de X cantidad de metros de diámetro. Este círculo simula ser el FORTIN de cada bando y allí se ubican los Tesoros o puntos.

Cada bando debe defender sus riquezas y capturar las de sus enemigos. Para ello: *Se estipula un Sistema de Vidas, Nadie puede permanecer dentro de los fortines más de X minutos, Nadie puede ser eliminado dentro de los fortines; Cuando 1 jugador obtiene 1 tesoro, ya no puede tomar otro en el mismo viaje,* El jugador que obtuvo 1 tesoro sigue siendo vulnerable y puede ser atacado mientras lo traslada. Si perdiera la vida, quien lo atrape puede regresar el tesoro al lugar de origen corriendo a su vez el mismo riesgo de morir.

Gana el bando que suma la mayor cantidad de puntos de acuerdo a los tesoros que posee en su Fortín al terminar el juego.

Este juego también puede ser jugado tipo T.E.G. entre varios bandos, todos contra todos.

20. MENSAJE TRAIADOR

Este juego debe ser jugado en un bosque y cada jugador deberá contar con 2 pañuelos y 1 mensaje.

Se distribuyen los Jugadores en 2 equipos. Ambos deben obtener el mensaje de un TRAIADOR colocado en un sitio conocido por todos.

Iniciado el juego, los equipos salen por caminos diferentes. Cuando se encuentran 2 jugadores de equipos contrarios, el que ha sido visto primero por el otro debe entregarle su pañuelo.

Si el sorprendido es el TRAIADOR portador del mensaje, debe entregarlo también.

Gana el equipo que consigue mayor cantidad de "vidas", valiendo cada una 1 punto y 10 puntos el mensaje del traidor.

21. LA LUCIERNAGA

En una zona mixta de obstáculos naturales y pampitas o claros (*Como la entrada a un bosque*), van a jugar 2 equipos: Por ejemplo, BLANCOS vs. NEGROS.

Se disponen en fila, en forma alternada (*Un blanco, un negro, etc.*), detrás del conductor del juego-caminata.

Se inicia una caminata, y a una señal del conductor, todos abandonan la fila y corren a esconderse. El conductor camina X cantidad de pasos después de dada su señal y se detiene. Desde ese punto, sin moverse más de 3 mts a la redonda, comienza a iluminar con su linterna buscando a los ESCONDIDOS durante un lapso de tiempo.

Vuelven los demás y se colocan nuevamente en fila detrás del conductor ubicándose, quienes hayan sido descubiertos, en los últimos lugares.

El juego continuará hasta que 4 miembros del mismo equipo ocupen los primeros cuatro lugares de la fila dando por ganador a su equipo.

22. CARRERA CONTRA RELOJ

Se traza un recorrido marcado con señales blancas (*Banderas, tizas, cintas, etc.*). Algunas de estas señales debe tener alguna clave escrita. El juego consiste en que diversos equipos puedan hacer el recorrido en el menor tiempo posible, obteniendo todos los datos y claves de cada señal. Van saliendo a X minutos de diferencia, y setoma el tiempo que cada equipo tarda.

23. CAZADORES & JABALIES

En un lugar descampado se señalan límites precisos. Cada jugador posee una vincha con un número o clave secreta, muy bien visible, que se coloca al iniciar el juego.

Se dividen en 2 bandos. Los CAZADORES están en la puerta de un sector delimitado en el que se ha encendido una fogata pequeña que simula ser su campamento. No pueden alejarse de ella a más de X metros. Deben vigilar para que los JABALIES no dejen sus "huellas" (*Señales de papel, tronquitos autorizados, etc.*) en su campamento.

Estas señales son solamente "desconocidas" por los Cazadores. Al ser vistos y nombrados, los Jabalíes son eliminados. Cambian las funciones y será ganador aquel equipo que, siendo Jabalíes, haya logrado introducir la mayor cantidad de huellas en el campamento de los Cazadores.

24. BOMBARDEO

Este juego está basado en Cazadores & Jabalíes pero brinda la oportunidad para que cada bando pueda atacar y defender simultáneamente.

Cada bando posee su campamento (Limitado y señalizado precisamente), y debe evitar que el enemigo coloque sus "bombas" dentro de él.

Ambos defienden y atacan por lo que será necesario establecer un adecuado *Sistema de Vidas* de manera de poder jugarlo saludablemente.

25. JEROGLIFICO

Siguiendo con los juegos de ataque y defensa entre 2 o más equipos, el Jeroglífico parece ser el más aceptado últimamente.

En cada campamento existe una cartulina, a la vista de todos, con 1 mensaje escrito en clave de un jeroglífico inventado por el conductor del juego.

A cada letra le corresponde 1 dibujo, Debajo de cada dibujo se indica un número que señala la posición de dicha letra en la frase, y Todos los mensajes tienen la misma cantidad total de letras.

La misión de cada equipo es descifrar el mensaje de sus adversarios antes de finalizar el tiempo de juego. Cada equipo estará acompañado por un árbitro o juez.

Se estipula un *Sistema de Vidas* que deberá tener en cuenta que, dentro de los campamentos, no existe combate alguno.

Dentro de su campamento cada equipo posee un ESCRIBA que no puede moverse de ahí, y a quien habrá que llevarle la información que se obtenga.

Los jugadores atacantes que logren penetrar el campamento adversario no podrán escribir ni copiar los dibujos, deberán memorizarlos y volver a su campamento para contarle a su Escriba lo que han visto.

Una vez que el Escriba (*Unico autorizado para escribir*), posee todos los dibujos del jeroglífico adversario, podrá recibir el alfabeto clave para su traducción si lo muestra a su árbitro acompañante.

Ganará aquel equipo que pueda entregar el mensaje adversario, en castellano, al conductor del juego, o aquel equipo que cumpla la misión descrita en el jeroglífico antes de finalizar el tiempo de juego.

26. FUGITIVO NOCTURNO

En este juego se debe informar con exactitud los límites de la zona de juego para garantizar el buen logro de la actividad.

Todos llevan una clave bien visible para identificarse. EL FUGITIVO sale X minutos antes que los CAZADORES y va dejando, de vez en cuando, unas pistas con tiras de papel. Cuando advierte la presencia de sus adversarios, puede huir o esconderse; pero debe intentar identificar al mayor número de Cazadores, escribiendo sus claves.

El Fugitivo ganará 1 punto por cada clave bien anotada.

Los Cazadores deben capturar al Fugitivo antes que se consuma el tiempo de juego.

Ganan 5 puntos si son capaces de informar al conductor, antes de finalizar el juego, la clave del Fugitivo. Si el Fugitivo no es encontrado dentro del tiempo límite, éste gana el juego con la condición de que, al menos, haya identificado a X cantidad de Cazadores.

De no ser así, el resultado es empate.

27. RED DE ESPIONAJE

Este es un juego de captura para 2 bandos. Un bando será LA RED DE ESPIONAJE que estará compuesta por: Los Correos + 1 Espía.

El otro bando serán los CAPTURADORES DE ESPIAS. Cada Correo intentará entregar un mensaje (*Envuelto en diario*), al Espía que se encuentra en el lugar predeterminado y protegerlo mientras lleva el mensaje al lugar de CONTROL. Cada Capturador de Espías tratará de descubrir el lugar secreto para las citas y reuniones, siguiendo a algún Correo. Intentará arrestar al Espía cuando éste vaya con todos los mensajes secretos al Centro de Control.

Cómo jugarlo?

Los 2 bandos eligen los lugares de comienzo y 2 controles. Se marca un círculo de X metros en el suelo, en cada Control.

La Red de Espionaje, se reúne secretamente para concertar el lugar de reunión, el Espía tiene X minutos para llegar allí. Hace otro círculo, en el lugar de las reuniones secretas (*El Espía siempre estará a salvo dentro de su círculo*).

Después, los Correos hacen señales a los Capturadores para indicar o confundir.

Los Capturadores inician su persecución en secreto para no ser arrestados (*Quedan arrestados al ser tocados por un Correo*). Si son detenidos deberán permanecer allí hasta que el Correo desaparezca.

El Espía permanecerá en el lugar de reuniones secretas hasta que obtenga todos los mensajes (*El Correo puede reconocer el terreno para ver cuál de los 2 Controles es el más seguro*). Cuando el Espía obtuvo todos los mensajes se dirige a uno de los Controles protegido por los Correos.

Si el Espía es detenido con los mensajes, ganarán los Capturadores.

Si el Espía llega al Control, gana la Red de Espionaje.

28. REFLECTOR

Este es un juego de habilidad para moverse silenciosamente en la oscuridad y escuchar sonidos. Uno de los jugadores es EL GUARDIA, lleva una linterna. El resto son PRISIONEROS que tratan de ir ocultos desde la línea de partida hasta una línea de seguridad simulando escaparse de una cárcel.

El primer Prisionero en llegar a la línea de seguridad será quien gane convirtiéndose en Guardia para el próximo juego.

Se marcan las líneas indicadas y cuando el Guardia da la orden, los Prisioneros comienzan su intento. Si el Guardia escucha un ruido, enfocará su linterna apagada hacia el lugar donde él piensa que se halla un prisionero y gritará Alto!

Todos los Prisioneros deberán permanecer inmóviles (*Congelados*). El Guardia entonces encenderá su linterna solamente hacia el lugar donde estaba apuntando.

Si atrapó a un Prisionero, éste deberá retroceder X cantidad de metros.

El Guardia apagará la linterna para señalar que el juego continua.

Si el Guardia realiza más de 3 desafíos en falso, pierde el juego y será ganador aquel Prisionero que se encuentre más cerca de la línea de seguridad.

29. FUGITIVOS MULTIPLES

Los jugadores se dividen en equipos y cada equipo elige secretamente 1 integrante que será su FUGITIVO. El Fugitivo dejará el equipo e irá a esconderse.

Los Fugitivos tienen prohibido delatarse entre sí y podrán estar escondidos en cualquier parte dentro de los límites del terreno de juego.

A la señal, todos los equipos correrán a buscar Fugitivos excepto el suyo.

Cuando un Fugitivo es capturado, todo el equipo que lo descubrió, deberá llevarlo pacíficamente ante el conductor del juego y luego podrá seguir buscando a otros.

El equipo vencedor será aquel que descubra la mayor cantidad de Fugitivos mientras dure el tiempo de juego.

30. CONTRABANDISTAS

Se divide a los jugadores en 2 bandos. Los CONTRABANDISTAS que se ubican en un sector, simulando ser la costa de una isla, con un supuesto bote y el "contrabando". El otro bando será los INSPECTORES DE ADUANA, y se distribuyen a lo largo de otra supuesta orilla, opuesta y paralela a los contrabandistas.

Al iniciarse el juego, los Contrabandistas tienen X tiempo para desembarcar el "contrabando" en la orilla opuesta y depositarlo unos 20 metros hacia adentro de la isla de la Aduana.

Los Inspectores tienen que descubrirlos; si lo logran antes que el contrabando sea depositado en el lugar correspondiente, ganan el juego.

Se estipula un Sistema de Vidas y los límites precisos de cada zona de juego.

31. EL HOMBRE DE LA BOLSA

Un jugador o Colaborador representa ser el HOMBRE DE LA BOLSA, y sale llevando una bolsa para esconderla en un lugar secreto pero convenido con el conductor del juego. También lleva una linterna cuyo haz de luz es mortal para sus seguidores.

Va dejando su rastro, a X cantidad de metros, con señales de papel o tiza en la vegetación.

Diez minutos después, salen los DUENDES que pretenden seguir su pista evitando ser eliminados del juego por la luz de la linterna mortal.

Los Duendes ganan, si consiguen, que 3 de ellos toquen la espalda del Hombre teniendo más de la mitad de su gente con vida.

De lo contrario, si el Hombre llega a destino, o elimina más de la mitad de Duendes, resulta el ganador.

32. SEÑALES EN LA NOCHE

Se dividen los jugadores en equipos y a su vez, cada equipo, se divide en parejas. Cada pareja, con 1 linterna, se coloca a 100 metros de distancia de las otras parejas de su equipo.

La luz ambiente debe ser tenue como para que se pueda distinguir la luz de las linternas.

Se les da, a la 1ª pareja de cada equipo, un mensaje que debe transmitir a la siguiente pareja.

Si conocen el Alfabeto Morse se les pide que transmitan un texto. Si no lo conocen:

Simplemente signos (*Por ej.: Dos largos uno corto, tres cortos, etc.*).

Gana el equipo cuya última pareja repite primero, por escrito y correctamente el mensaje al conductor del juego.

33. ROBIN HOOD: El Rescate

Robin Hood, Jefe de los caminos del bosque, ha sido capturado y el Verdugo solo espera una carta del Rey para llevar a cabo su ejecución. Sus seguidores están determinados a no dejar que su Jefe pierda la vida y tratarán de interceptar el mensaje del Rey, antes de que llegue del Palacio a la Prisión.

Se determinan 2 lugares que harán las veces de Prisión y de Palacio, separados por una gran distancia entre sí. El grupo se divide en 2 equipos: MENSAJEROS DEL REY que tienen la sentencia de muerte de Robin Hood, y están en el Palacio, y los SEGUIDORES DE ROBIN que tienen un mensaje falso que dice "*Robin Hood, recibe mi perdón*".

Los Seguidores de Robin irán al camino a preparar una emboscada.

Después de un tiempo predeterminado, saldrán los Mensajeros llevando la sentencia a la prisión.

Si los Seguidores de Robin logran quitarle la sentencia a los Mensajeros tratarán de llevarle al Verdugo el mensaje falso a la Prisión, siendo perseguidos por los Mensajeros.

Ganará el equipo que lleve SU mensaje a la Prisión.

34. CARRERA DE LOS BANDERINES BLANCOS

El jefe de juego prepara la carrera. Planta uno o varios banderines blancos en diferentes lugares del bosque a unos 2 ó 3 Km del campo, después levanta un croquis del itinerario que comienza hasta los banderines, y de una copia a cada equipo de jugadores al principio de la carrera.

La carrera se efectúa de noche y los equipos procuran seguir el itinerario y descubrir los banderines blancos. Cuando un equipo lo consigue, enciende una bengala por cada banderín (*De diferente color para cada equipo*), y una vez conseguida la meta debe volver rápidamente al campamento.

El tiempo invertido clasifica a los equipos, pero todo vanderín omitido cuenta X pts.

De penalización, que se sumarán al tiempo empleado por dicho equipo. Un árbitro vigila y controla el encendido de las bengalas en cada puesto.

Como el resplandor de las bengalas puede servir de orientación a los equipos contrarios, se puede suprimir, pero es evidente que el juego pierde vistosidad; en este caso los equipos deberán ser anotados mecánicamente en cada control.

Variante A: "Carrera con banderines blancos defendidos"

El mismo juego anterior, pero un equipo de defensores rodean los banderines al exterior de ciertos límites, que no deben ser sobrepasados nunca por la defensa.

Variante B: "Carrera STALKING de los banderines blancos".

El mismo juego que la variante A, pero las capturas se hacen por medio de un sistema de vidas (*Colitas*). Los defensores deben servirse de linternas. (*Muy interesante*).

35. CAZA DE BENGALAS

Durante el día se ha hecho observar a los jugadores una línea de bengalas dispuestas a intervalos regulares (e), encargándoseles que, por la noche, vayan a encenderlas.

Pero las bengalas, están vigiladas por unos guardianes.

Las bengalas están situadas a unos 15 mts. Unas de las otras aprox. , e indicadas por un banderín blanco.

El número de defensores es la mitad o el tercio de las bengalas puesta en línea. Tienen el derecho de captura por simple toque (*Tocar al adversario en la espalda*), y pueden usar linternas, COSA QUE ESTA PROHIBIDA PARA LOS ATACANTES.

Los atacantes © pueden encender indistintamente cualquier bengala de la línea E; si consiguen encender por lo menos la mitad, ganan la partida, de lo contrario ganan los defensores. Así, los atacantes tienen interés en concentrarse.

Cuando un atacante está en DISPOSICION DE ENCENDER UNA BENGALA, ES INVULNERABLE.

Un atacante capturado debe salir del juego inmediatamente.

Cada bengala encendida elimina a 2 defensores, según un orden establecido por sorteo al principio del juego.

36. EL LINCE O CAZA NOCTURNA CON MARCAS

Pedacitos de papel blanco son esparcidos en diferentes lugares del bosque/campo.

Durante el día, los jugadores van a ver los emplazamientos de aquellas marcas. Por la noche se reúnen en un lugar desde donde se les da salida; el jugador que consiga llevar el mayor n° de indicaciones sobre las marcas esparcidas antes de una hora establecida, es el ganador.

37. JUEGO DEL GNOMO

Los jugadores se reúnen en un punto alto que domina cierta zona de terreno descubierto; cada uno posee un plano, un lápiz, y una linterna.

Otro jugador, el GNOMO, sigue un itinerario FIJADO DE ANTEMANO POR EL JEFE DE JUEGO; itinerario que puede seguirse desde la cresta de un montículo.

El gnomo está provisto de una linterna. Cuando termina el juego, balancea 3 veces la linterna por sobre su cabeza y después la apaga, regresando seguidamente al campamento.

La misión de los jugadores es trazar sobre el plano de la manera mejor posible, el itinerario seguido por el gnomo.

Variante: "Caza del gnomo"

El mismo juego anterior, pero aquí no se trata de anotar el itinerario, sino de perseguir y atrapar al gnomo.

Este puede apagar la luz durante ciertos intervalos de tiempo prescritos con anterioridad por el jefe de juego. Por ej.: *Cada 3'*.

38. EL FUMADOR EVADIDO

Un reo se escapa de la cárcel, pero como es un emperdenido fumador, lo primero que hace es comprarse una gran provisión de fósforos y cigarrillos.

En una noche oscura, se encía un mensaje a los acampantes, manifestándoles que el reo se ha visto en un bosque con un cigarrillo en la boca.

Entonces, los acampantes se disponen a capturarlo valiéndose para ello de la vista, del oído y del olfato, que les permitirá encontrar el sitio donde está.

El evadido ha de tener un cigarrillo encendido constantemente y gastar un fósforo cada tres minutos, cuyo resplandor ayudará a los otros a orientarse.

Como es natural, este papel estará a cargo de un árbitro. Si no se quiere aplicar el cigarrillo, el juego puede desarrollarse del modo siguiente: *En lugar de fumador evadido será un "incendiario evadido" y encenderá un fósforo cada tres minutos, y cada minuto y medio dará un silbido. De éste modo se educa simultáneamente el oído y la vista.*

39. DEFENSA DE LA VIA FERREA

Tema: Un puesto fronterizo está prevenido de que una partida de indios quieren hacer saltar la vía del tren; el ataque se debe producir a una hora X: La guarnición del puesto recibe la orden de defender la vía y arrestar a los indios.

Los defensores están en una proporción de 3 contra 2.

El terreno se prepara de la siguiente manera:

Un camino figura ser la vía férrea, y se marca sobre él:

Un desvío.

Un empalme.

Un semáforo.

Una estación, y

Un hilo tendido XY simula ser el cable del telégrafo, que se encuentra a 2,5 mts. De altura.

Los atacantes, provistos de banda de juego (vidas), intentan acercarse a la vía. Van provistos de petardos y bengalas. Los petardos deben ser colocados, pero las bengalas pueden ser lanzadas. Cada atacante lleva 4 petardos (O similares) y 2 bengalas (O similares).

Los defensores eliminan a los atacantes haciéndolos prisioneros por la toma de vidas.

Cada bengala tirada a la vía, que caiga encendida sobre ella, elimina a un defensor. Lo mismo con cada petardo cocado en a, b, c, o d. Si se consigue cortar el telégrafo, son 2 los defensores eliminados.

Se considera que la línea ha sido volada si:

No quedan más defensores.

Fueron voladas más de 2 ptos. De la vía (a, b, c, d o XY).

Para volar a, b, c, o d los atacantes deberán hacer estallar dentro de cada uno de los límites por la menos 5 petardos. O lanzar simultáneamente, dentro de los límites 4 bengalas encendidas.

La voladura de la vía en las condiciones descritas de común acuerdo, antes de iniciarse.

La distancia total de la vía será estipulada por el jefe de juego, de acuerdo a la cantidad de jugadores.

Los acampantes puestos fuera de juego, deberán reunirse en la prisión r, se pena de descalificar a todos los atacantes de no hacerlo.

40. LA TRAIACION

Se escoge un campamento que ha de ser defendido por todos los acampantes presentes, con la excepción de un solo equipo.

Alrededor de dicho campamento se colocan AVANZADAS y CENTINELAS.

El equipo sobrante tiene por misión, introducirse en el campamento y entregar ciertos papeles al jefe de juego. Este equipo estará guiado por uno de los que defienden, que ha hecho traición a los suyos.

El traidor se dedicará a observar las "avanzadas", y cuando se haya dado perfecta cuenta de todo, saldrá en busca de los invasores, a los que podrá introducir de 2 modos distintos:

Por parejas, o De una sola vez.

Si algunos de los invasores es tocado por un centinela, queda como prisionero. La avanzada no puede capturar, sólo avisar a los centinelas.

41. OLFATEO DE UNA PISTA

Seguir una pista por medio del olfato, es parte muy importante del escultismo.

Un equipo enemigo se encuentra acampando en cierto lugar, y creyéndose seguro, enciende un fuego y se dispone a preparar el rancho.

Sin embargo, el centinela comunica que a lo lejos, ha visto moverse algo; e inmediatamente apagan el fuego, pero no pueden impedir que siga saliendo humo.

Este juego deberá practicarse una noche muy oscura y en el claro de un bosque, por ejemplo. *Se puede producir humo quemando pólvora, trapos, o por otro medio cualquiera.*

Los demás acampantes procurarán encontrar, por equipos, el campamento valiéndose del olfato.

Por encontrar primeros el campamento 10 puntos.

Por capturar al enemigos 3 puntos.

Se considera enemigo a los jugadores del campamento, y no a los jugadores de los equipos que buscan.

42. EL FUEGO FATUO

Se envían dos acampantes, que habrán de alumbrarse en su marcha, a través de un campo, por medio de una linterna.

10 minutos después, el resto del campamento, sale en su persecución.

Los portadores de la linterna dejarán ver el resplandor cada 2', y el resto del tiempo cuidaran de esconderlo. Los dos se turnarán el papel de llevar la luz, pero es indispensable, para vencerlos, capturar a los dos. Aquel de ambos que esté libre por el momento, puede mezclarse entre los perseguidores, y de este modo enterarse de sus actos, que comunicará a su compañero, por señales entre ellos convenidas. Si a una hora X, uno o los dos, encienden un buen fuego, son los ganadores.

43. JUEGO DE LAS TRES LUCES

Este es un juego difícil y exige unos jugadores inteligentes y muy entrenados.

Tema: *Tres equipos van a alumbrar 3 luces en 3 lugares diferentes; otros equipos deben localizar el emplazamiento de dichas luces. Este juego es la puesta en práctica de un problema de topografía.*

Equipo de luces: Cada equipo de luces está compuesto por 2 acampantes que van provistos de 1 cohete y 3 bengalas.

Durante el día han señalado de una manera exacta el lugar donde deben encender sus "luces".

Esta localización se efectúa en presencia del jefe de juego.

Por la noche, estos equipos alcanzan sus emplazamientos y seguidamente utilizan sus bengalas de la siguiente manera:

Primero encienden el cohete (*Señal de atención*).

3' más tarde se enciende la primera bengala, y las restantes a intervalos de 3'.

Los fuegos de las bengalas no deben ser encendidos a ras del suelo, sino colocadas en el extremo de un palo y mostrarlas a una altura de 1,5 m del suelo (*Antorchas*).

El terreno deberá ser abierto.

Encendida la última bengala, los equipos de luces vuelven al lugar de reunión de todos los jugadores.

EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN:

Cada equipo consta de 2 jugadores.

Cada 3 equipos forman un grupo a las órdenes de un JEFE DE LOCALIZACION, que juega (*el equipo*) independientemente de los restantes.

Los Jefes de Localización (JL), reciben una carta topográfica a gran escala del terreno de juego con sus límites bien señalados.

Los componentes de cada grupo se reúnen en consejo para determinar la línea que deben seguir con respecto al resto. Establecen un observatorio provisto de una copia de la carta, una brújula u una linterna.

Ninguna localización esta autorizada antes del principio del juego; en este momento, los equipos de cada grupo se separan y deben encontrar el observatorio prescrito, y establecidos allí, esperar las señales.

Cuando las bengalas se van encendiendo, cada equipo localiza cuidadosamente la situación de las luces y lo señala en la carta con la distancia en metros juzgada aproximada.

Encendida la última bengala, los jugadores de cada equipo se reúnen con su JL y presentan su plano; el ensamble de las direcciones anotadas permite la localización del lugar de las luces.

Seguidamente el jefe de juego reúne a los grupos y cada JL presenta su plano definitivo.

El equipo que logra la localización más exacta con respecto a un mapa a misma escala ya marcado por el jefe de juego, es el ganador.

Es conveniente aplicar puntos proporcionales a las distancias para facilitar la clasificación.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE:

Los equipos de luces nunca actuarán al mismo tiempo. Cada equipo está provisto de un color de bengalas diferente o, si usan linternas, con vidrio coloreado (papel celofán). Estas bengalas deben ser encendidas según un orden establecido. Por eso es indispensable que las guaridas de iluminación ESTEN COLOCADAS DE TAL MANERA QUE DESDE UNA DE ELLAS PUEDAN SER OBSERVADAS PERFECTAMENTE LAS OTRAS DOS.

44. LA LINTERNA FUGITIVA

Este juego no solo proporciona una bonita diversión, sino que es bueno para la educación de la vista y del oído, y para aprender a apreciar o estimar distancias sin necesidad de medirlas.

Un explorador cruza un campo durante la noche, silbando y dejando ver una luz cada 3' y durante 5''. Se detiene cuando la apaga, pero esconde la luz, y el resto de los acampantes han de decir al jefe de juego a que distancia estaba. Cuando el jefe da la orden, se dirigen hacia el punto en que suponen que estaba. El explorador permanece inmóvil, con la linterna apagada, durante 3' ; si nadie llega hasta él, puede moverse a otro lugar, silbar y mostrar la luz durante 5''.

Pero, si algún acampante llega hasta él, el explorador le entregará la linterna y entonces éste se convierte en fugitivo haciendo lo propio en adelante.

El jefe de juego habría cuidado de apuntar las distancias señaladas por los acampantes, o dará un premio al que esté más aproximado a la realidad, al final del juego.

45. LOS CENTINELAS NOCTURNOS

Dos o más acampantes (*Según el N° de jugadores*), son enviados por parejas a una distancia no menor de 300 mts. llevando cada pareja una linterna: Son los CENTINELAS, y no deben moverse del sitio indicado, sino que encenderán y apagarán alternativamente sus linternas con el intervalo que ellos quieran.

Unos 10' después, sale otro acampante, con otra linterna que no podrá apagar, sino que la conservará encendida permanentemente.

Después de otros 2' , sale el resto de los jugadores con la misión de capturar a los *Centinelas* y al "*Desertor*". Los centinelas seguirán enseñando las luces cuando el desertor esté cerca, pero con cuidado de no ser ubicados por el resto de los jugadores.

En cuanto el desertor encuentra a una pareja de centinelas, les entrega un salvoconducto con el que, pueden apagar sus linternas y regresar al campamento.

Cuando dicho desertor haya encontrado a todas las parejas de centinelas, hará lo mismo; es decir, apagará su linterna y volverá al campamento. Si logra hacerlo: Ganarán los centinelas y él.

Ningún acampante podrá quedarse a una distancia menor de 100 mts del pto. de partida.

46. JUEGO DE LOS JABALIES Y LOS CAZADORES

Este juego es excelente para entrenar a los jugadores para el STALKING (acecho) Nocturno; ya que pone se coraje y su paciencia a prueba.

Dos grupos iguales componen: LOS JABALIES y LOS CAZADORES.

Los cazadores se organizan por equipos de 2 jugadores y simulan acampar dispersos por el bosque o por una región limitada.

A unos 10 mts. de la entrada de su vivac (Refugio natural improvisado), disponen un fuego que deberán mantener especialmente encendido desde la hora X hasta la hora Y. Los jabalíes llevan un pañuelo o trapo atado alrededor de la cabeza de color claro, y 3 marcas con el mismo número dibujado en negro sobre fondo blanco.

Las marcas deben ser llevadas:
Una en el pecho.
Una en la espalda.
Una en la cabeza.

A la hora H se da salida a los jabalíes. Estos deben acercarse lo máximo posible y dejar en las proximidades de los vivac de los cazadores (Radio de unos 15 mts aprox), unas MARCAS DE TRANSITO desconocidas por estos últimos, pero conocidas de antemano por el jefe de juego.

Los cazadores deben eliminar el mayor N° de jabalíes posibles, identificándolos por sus N° de marcas. Para conseguirlo durante la noche, los cazadores disponen de linternas y la iluminación de sus fuegos.

Este juego da pretexto para una gran cantidad de astucias entre los jugadores.

Sera necesario contar con un árbitro para circular por el campo de juego y vigilar los fuegos y su mantenimiento entre las horas señaladas, y las capturas de jabalíes reglamentariamente.

Cuando un cazador identifica a un jabalí da un silbido estridente. Los cazadores no pueden alejarse de su sector más allá de 25 pasos.

A la hora Y los jabalíes deben reunirse e ir en busca del jefe de juego que recorrerá el campo de los cazadores, anotando las marcas de tránsito dejadas por los jabalíes.

Los jabalíes ganan 2 pts. Por cada marca de tránsito que hayan conseguido colocar sin ser identificados.

Los cazadores ganan 3 pts. Por cada jabalí identificado.

Para evitar toda posible trapisondería por parte de los jabalíes, se escriben las marcas de tránsito en papel de calcar. Estas hojas deben ser colocadas debajo de una piedra o rama sin ser dobladas MAS DE 2 VECES. Las marcas pueden también ser escritas sobre cartón y ser lanzadas, pero al finalizar el juego deben HALLARSE DENTRO DE LOS LIMITES DESCRITOS.

Si un cazador encuentra una de dichas marcas puede destruirla. También pueden elegirse marcas de tránsito de difícil identificación (Semillas, ramas marcadas, etc., siempre autorizadas por el Jefe de Juego).

Nota: Puede suprimirse el uso de fuego, pero los vivac deberán estar iluminados mientras dure el juego.

Croquis de este juego en la página siguiente.

Variante: "Jabalíes vs. Cazador Mortífero"

Análogo al juego anterior, pero las capturas se realizan quemando con el rayo de luz de la linterna de los cazadores. Jugado así, resulta apasionante.

47. BOMBARDEO

Este juego es muy divertido y para ser jugado en un gran terreno, aumentado su interés cuando se juega en el crepúsculo.

Se divide a los acampantes en 2 bandos, cada uno al mando de un jefe, y se entrega a cada jugador (excepto al jefe), un palito de unos 30cm, terminado en punta por uno de sus extremos.

Se prepararán estos palitos previo permiso a quien corresponda si es necesario y sin dañar a la naturaleza.

Cada jugador, además, lleva consigo una "vida" (de tela, cuerda, papel, etc.) colgada en la parte posterior de su cinturón, a manera de cola y de modo que pueda ser vista y arrancada con relativa facilidad.

El jefe de juego entonces, señalará un área dentro del cual ha de transcurrir el juego, escogiendo un terreno lo más accidentado posible. Cada bando elegirá un "campamento", haciéndolo en el sitio que a su parecer sea más fácil defender, pero siempre dentro de los límites ya señalados.

El centro de cada campamento se señala con un farol y la extensión de cada campamento será de un círculo de unos 25 mts de radio aprox. (según la cantidad de jugadores).

La misión de cada bando es colocar sus "bombas" (palitos) en el interior del campo enemigo.

Cuando un acampante logra clavar su bomba en el campo contrario, desatará su "vida y la colocará atada al palito". Si una bomba no tiene la vida atada, no se concederá válida. Cuando un jugador arranque a su enemigo la "vida", este último se considera MUERTO, y no podrá seguir jugando, debiendo instalarse en un campo neutral.

Cada bando trabajará bajo las órdenes del jefe, el cual dirigirá el ataque pero no podrá salir de su campamento, como tampoco matar enemigos. Con objeto de poder darse cuenta de los movimientos, podrá trepar o colocarse en lugares elevados, pero siempre dentro de su campamento.

Los jugadores que logren clavar su bomba en el campo enemigo, volverán al suyo, con objeto de avisarle a su jefe, y después de ello, se les entregará otra cola de distinto color, que le habilitará exclusivamente para la defensa.

Cada jugador puede clavar sólo una bomba, y si después de hacerlo, y en el momento que regresa a su campamento, es atrapado por el enemigo, éste lo conducirá a su campo y le obligará a desclavar la bomba convirtiéndole en "muerto".

Cuando haya transcurrido el tiempo de juego estipulado, el jefe de juego llamará a reunión. El bando que más bombas haya clavado será el ganador.

Cuando hay gran cantidad de jugadores, es conveniente dividir en más bandos y declarar una "Guerra Internacional" o T.E.G. de Campamento.

48. LA APROXIMACION

El jefe de juego, se coloca de pie en un promontorio (No puede moverse, o salir del círculo trazado en el suelo, durante todo el juego).

Los jugadores se dispersan por los alrededores. A la señal de "Comienza el juego", cada uno, rastreando y disimulando todo lo posible, trata de aproximarse al jefe.

Cuando éste repara en un jugador, da un silbido breve y le llama por su nombre. El jugador nombrado se levanta y se queda de pie hasta el final del juego.

Cuando toca el silbato, señalando el final, todos los jugadores se levanta y gana el que esté más cerca del jefe. Para permitir la clasificación por distancias al jefe, todos los jugadores "descubiertos" retroceden 3 pasos para dar ventaja a los que han estado escondidos durante todo el juego.

Si un jugador es interceptado por error, se le permite continuar en el juego.

Es conveniente fijar ciertas señales para facilitar el desarrollo del juego:

1° señal: Dispersarse a más de 50 mts del jefe.

2° señal: Atención, vamos a empezar.

3° señal: Comienza el juego, pueden ser capturados.

4° señal: Faltan 3' para terminar.

5° señal: Fin del juego, cada uno en su sitio.

6° señal: Reunirse.

49. DUELO STALKER

Este es un juego que puede ser espectacular según el terreno escogido.

Dos jugadores van al encuentro uno del otro (tierra no quebrada o bosque). El primero que señale al otro ha ganado.

Variante: "DUELO STALKER SILENCIOSO"

Es preferible jugar a este juego por medio de señas si el terreno es más difícil y no puede ser vigilado completamente por un árbitro. En este caso, cada "stalker" adopta "2 características" ignoradas por el otro (manga baja o arremangada, pañuelo atado, gorro, etc.).

Cada stalker recorre el terreno antes del juego, después cada uno vuelve a su campo.

A la señal, los jugadores se ponen en marcha hacia el campo opuesto, tratan de sorprender a su vez al adversario sin dejarse atrapar.

Para CAPTURAR AL ADVERSARIO ES NECESARIO ANOTAR SUS CARACTERISTICAS EXACTAS, que ya conoce el jefe de juego.

Si los 2 se atrapan al mismo tiempo, el primero que llega al campo adversario es el ganador. Por lo tanto, es necesario establecer un control de tiempo en cada campo.

Ver croquis en página siguiente.

CROQUIS DEL JUEGO: DUELO STALKER

50. EL ATAQUE DE LOS ESPIAS

Cada equipo debe defender su campo señalado por 3 banderines o 3 carteles (Banderines de distinto color o carteles con letras o cifras dibujadas, bien visibles, colocados por un árbitro del juego).

Los dos equipos son ATACANTES y DEFENSORES. Todos llevan un pañuelo de juego (Vida) en la cintura. Cada atacante procura descubrir el campo de los adversarios para reconocer sus características, evitando perder su "vida".

Igual actividad desarrollan los defensores contra sus enemigos, procurando capturar a los del primer equipo que se acerque a su campo.

51. LOS PORTADORES DE TELEGRAMAS

Este juego antiguamente se hacía con un solo portador, pero es preferible organizarlo de la manera siguiente:

Un equipo de portadores de telegramas.

Los adversarios o perseguidores: Con triple efectivo que el equipo anterior.

La meta del juego debe estar neutralizada a unos 200 ó 300 mts; los perseguidores no pueden franquear los límites señalados. Los portadores deben llegar a la meta antes de la hora X, sin dejarse capturar.

Los perseguidores capturan a los mensajeros por simple toque, o por toma de la "vida".

Tienen derecho a registrar a los mensajeros, excluida toda brutalidad. EL PRISIONERO NO DEBE OFRECER RESISTENCIA ALGUNA.

Se cuenta:

1 pto. Para los perseguidores por cada mensaje que no llegue antes de la hora X a la Meta.

2 ptos. Por mensaje que llegue a la meta.

3ptos. Por mensaje descifrado en beneficio de los perseguidores.

Ver croquis en la página siguiente.

El primer equipo que informe al jefe de juego sobre las características del campo opuesto es el ganador.

La puntuación cuenta así.

1 pto Por minuto de ventaja sobre el adversario, cuando los banderines fueron localizados

5 ptos Por cartel o banderín localizado exactamente

1 pto Negativo por prisionero

Nota: Los prisioneros deben abandonar el juego y constituirse en prisión cerca del jefe de Juego.

Ningún prisionero puede proporcionar ninguna información a sus compañeros, so pena de descalificar a su equipo.

52. EL JUEGO DE LA COLINA BLANCA

(Llamado así en recuerdo del lugar donde se jugo por primera vez).

Este juego es excelente para enseñar a los acampantes a orientarse por la noche, con brújula y observar el terreno.

Terreno con bosque, seto, estepa quebrada. Un cerro o colina debe dominar el conjunto del terreno: 2 ó 3 km².

Los jugadores se reparten en equipos de 2 ó 3 jugadores cada uno.

El jefe de juego da las instrucciones:

Tomar la dirección de la "Colina Blanca" (meta del juego), dirigirse con la brújula; llegar a los alrededores de la cima y quedarse INVISIBLES cerca de ésta hasta que el jefe de juego de la señal de "Final del juego".

En este momento correr hacia él lo más rápido posible, debiendo llegar cada equipo completo.

Los jugadores se clasifican en el orden de llegada a la meta. Pero todo jugador o equipo visto antes de la llegada es descalificado.

El jefe de juego da la señal de salida a los equipos y sale hacia la colina 5' después, dirigiéndose LO MAS DIRECTAMENTE POSIBLE hacia la meta. Va acompañado de un equipo de "VERDUGOS VIGIAS".

Cada vez que ven a un jugador le anotan "silenciosamente".

La llegada del equipo no cuenta hasta que está completo.

Puntaje:

El primer equipo gana 100 ptos.

Los siguientes cuenta 1 pto. de menos por cada segundo de retraso sobre el primero.

Todo jugador anotado por los Verdugos resta 15 ptos. al equipo.

53. LA LLAVE DEL FUERTE

Escoger un terreno muy quebrado y con bosque. En la cima de una colina que domine el paisaje se coloca un banderín y se establece una meta: ES EL FUERTE. Este, estará rodeado por una cerca formada por cintas rojas y blancas. Los jugadores, que han recorrido el terreno antes de emplear el juego, se dividen en 2 equipos:

ATACANTES y DEFENSORES.

Los atacantes tienen un efectivo de 1/3 inferior a los defensores. Los atacantes deben introducir una llave en el fuerte.

El portador de la llave puede pasarla a un compañero en caso de peligro.

El que es capturado con la llave debe dársela a su vencedor.

Si los atacantes consiguen colocar la llave en el fuerte antes del final del juego, son los vencedores.

Si los defensores se apoderan de la llave, han ganado.

Todo atacante que franquea los límites interiores del cercado es invulnerable, pero no puede salir. El portador de la llave puede lanzarla a un jugador colocado dentro del fuerte, PERO LA LLAVE HA DE SER ATRAPADA AL VUELO POR ESTE JUGADOR, sin tocar el suelo, sino es considerada capturada.

Ningún defensor puede entrar al fuerte. La duración del juego es limitada y su tiempo determinado antes de iniciarse.

Cerca del fuerte hay una prisión para los capturados. Solo pueden capturar los defensores.

54. LA CARAVANA

Los jugadores se dividen en 2 bandos:

La caravana

Los cazadores

Papel de la Caravana: Partiendo de un punto determinado, el grupo que forma la caravana sigue un itinerario establecido de antemano, entre campos y bosques (terreno bien amplio). A intervalos y en lugares señalados a campo descubierto, la caravana se detiene ejecutando algunos actos o DEMOSTRACIONES (cada una de estas paradas o "estaciones" implica un mínimo de 3').

Las "demostraciones" consisten en acciones colectivas bien visibles, que han sido preparadas y ordenadas de antemano por el jefe de juego antes de la salida. Por ej. : Leer el diario, encienden un fuego, comen algo, consultan un plano, etc.

Cuando la caravana llega a su meta planta un banderín y con ello termina el juego.

Entonces todos deben reunirse allí lo más rápido posible, procediéndose al recuento de puntos.

Papel de los Cazadores: El jefe de los cazadores divide a su bando en pequeños grupos, que desconocen el itinerario seguido por la caravana. Estos la seguirán, acechándola a prudente distancia, debiendo observar todos sus actos, espiar y finalmente, cuando el banderín quede plantado, alcanzarlo lo más rápido posible.

Una vez todos reunidos allí, el jefe de los cazadores explica lo que ha realizado la caravana en sus paradas obligadas, según los informes de sus compañeros. Por cada descripción exacta gana 5 ptos. su equipo.

Es preciso que los cazadores alcancen el banderín antes que transcurran 5' de haber sido colocado. Cada minuto de retraso implica la pérdida de 1 pto. por jugador que llega. Su jefe no puede informar hasta que no estén todos los cazadores reunidos.

Defensa de la Caravana: Los cazadores llevarán CARACTERISTICAS INDIVIDUALES muy visibles, establecidas por el jefe de juego antes de empezar la partida, e ignoradas por la caravana. Si estos últimos ven a un cazador, anotarán las "características" reconocidas y cada acierto les representa 10 ptos. a su favor.

Los componentes de la caravana no pueden alejarse a más de 20 mts de su jefe so pena de descalificación por un árbitro, que precisamente los acompaña para observar el estricto cumplimiento del itinerario y las demostraciones. Los puntos concedidos a la caravana deben ser calculados de tal forma que los cazadores no pierdan interés de esconderse.

Importante: La cifra por presa de un cazador visto e identificado debe calcularse de tal manera que la totalidad de los cazadores capturados proporcione a la caravana una mitad más de puntos de los que puede ganar el bando contrario.

55. EMBOSCADA

Dos equipos de iguales efectivos representan los buscadores de oro. Se traza una pista hasta la mata que figura ser "El placer".

Un árbitro acompaña a cada equipo.

El primer equipo está prevenido y va alerta.

Si el segundo equipo se acerca demasiado a la emboscada sin descubrirla, ha perdido.

(Esta distancia es subjetiva; en general puede establecerse a 20 pasos de un jugador fijo designado por el 1º equipo). ESTE JUGADOR DESIGNADO NO PUEDE DESPLAZARSE DURANTE TODA LA EMBOSCADA.

El segundo equipo es advertido de que ha sobrepasado la distancia permitida por un silbido del jugador fijo. En este momento, quedan presos todos los jugadores que estén dentro de la zona de proximidad. Si todos los jugadores están en dicha circunstancia, QUEDA ELIMINADO TODO EL EQUIPO.

Igualmente, si el jefe del equipo es capturado: QUEDAN TODOS ELIMINADOS Y EL JUEGO TERMINA.

Si antes de que suene la señal de emboscada, el equipo 2 o alguno descubre la emboscada, debe gritar "emboscada", y entonces sea cual sea la distancia los emboscados deberán ponerse a salvo.

El equipo 2 luego reemprenderá la marcha hacia la meta. Ninguno puede correr hacia atrás.

El equipo 1, puede, si le cree conveniente, establecer varias emboscadas.

El jefe del equipo 2 debe seguir la pista normalmente, pero cuando cree adivinar una emboscada, puede rodearla a su gusto y retomar la pista.

Si el equipo 2 no llega a la meta antes de la hora determinada, ha perdido.

Si todos los exploradores del equipo 2 son eliminados sucesivamente, menos el jefe, éste debe llegar a la meta 10' antes de la hora fijada para hacer ganar a su equipo.

Cuando un jugador del equipo N° 2, grita "emboscada" erróneamente, queda eliminado.

El jefe del equipo 2 ignora el itinerario de la pista y el emplazamiento de la meta, que tan solo conocen los árbitros, el jefe del equipo 1 y el jefe de juego.

56. LA BOLSA DEL MENDIGO

En una bolsa grande se disponen elementos cuya inicial primera, combinadas entre sí, formen un mensaje.

Por ej.: Dentro de la bolsa hay 1 linterna, 1 ojota, 1 madera, y 1 aceituna. Mensaje:

LOMA.

Los jugadores se dividen en equipos. Cada equipo toma posición alrededor de un círculo imaginario de 20 mts de diámetro aprox. Todos los equipos tienen papel y lápiz.

A la señal de "comienza el juego", un árbitro comienza a circular por el círculo mostrando de a uno los elementos de la bolsa (sin importar el orden).

El árbitro (mendigo) se mueve alrededor de un farol, de manera de que los elementos puedan ser observados con claridad por los jugadores fuera del círculo.

Al haber sacado ya todos los elementos, el jefe de juego da la señal de "Gana el que descubra el mensaje y me lo entregue".

Los jugadores escondidos fuera del círculo, y sin linterna, deben descifrar con las iniciales que recopilaron el mensaje oculto. Si es correcto hay vencido, si es incorrecto, están MUERTOS.

Mientras el Mendigo mostraba los elementos, unos árbitros vigilaban con linternas los contornos del círculo sin sobrepasarlos.

Cualquier jugador iluminado con la linterna de los vigías es considerado muerto.

57. POSTA DE COLORES

Los jugadores se dividen en equipos de 5 a 6 componentes.

Cada equipo recibe una tarjeta con una lista de colores. Seis en total.

El jefe de juego indica luego, que en el campo de juego se encuentran escondidos esos colores, y están representados por árbitros, que circulan por el campo, con linternas cuyas luces han sido coloreadas de acuerdo a las listas con papel celofán. Estos árbitros encienden sus luces cada 3', las dejan encendidas por espacio de 3''.

Cada árbitro tiene una linterna y los seis circulan por espacios diferentes y separados unos de otros.

La misión de cada equipo es: Encontrar a los árbitros uno por uno, de acuerdo al orden de colores de la lista, y entregar la tarjeta al árbitro "color" encontrado para que firme.

Cada árbitro firmará al lado de su color, pero solamente sí:

Los colores anteriores al suyo en la tarjeta de ese equipo ya están firmados, y Si el equipo está completo.

Una vez que el equipo logre obtener sucesivamente las firmas de todos los colores, podrá entregar la tarjeta al jefe de juego, proclamándose ganador.

El tiempo y campo de juego estarán estipulados antes de iniciar el juego.

Variante A: "Posta de Sonidos" Juego similar al anterior, pero en lugar de jugar con luces, los árbitros ejecutan sonidos diferentes.

Por ej. : Ruido con 2 tapas de cacerola, quena, semillas en un jarrito, etc.

Variante B: "Luces y Sonidos".

Igual a los juegos anteriores, pero se alternan los sonidos y las luces en las postas.

Por ej.: En la tarjeta figura: **Obtener la firma de:**

ROJO

QUENA

CACEROLA

AMARILLO

CASCABELES

AZUL

58. AEROPUERTO

Los jugadores se dividen en dos equipos: **INVASORES** y **DEFENSORES**.

Los invasores representan un efectivo de un tercio de los defensores.

Para ganar, los defensores deben matar a todos los invasores. Para ganar los invasores, deben llegar a la meta **XXX**.

El jefe de juego da un tiempo estipulado para que tanto invasores como defensores preparen su plan.

Los invasores deben aterrizar en el aeropuerto **XXX** antes de que finalice el juego, siguiendo una pista que sólo conoce el jefe de juego.

Los defensores deben emboscar y obstaculizar el aterrizaje matando invasores por la toma de sus "vidas" (colitas).

Los invasores irán descubriendo la pista y la deberán seguir hasta **XXX**. Solo pueden ponerse a salvo, en caso de estar acosados, acostándose en el piso y mirando hacia el cielo. De esta manera son invulnerables.

A los defensores les está permitido "cazar" únicamente en las zonas en las que fabriquen un obstáculo a tal efecto. Por ej. : zona de minas.

Los defensores pueden fabricar no más de 3 obstáculos.

Si los invasores sortean los obstáculos sin caer en ellos, pueden continuar.

Los obstáculos deben ser fabricados, de tal manera, que se ponga en clara evidencia haber caído en uno; (esta es una parte importante de la organización), **NINGUN INVASOR PUEDE SER ATRAPADO SI NO CAE PRIMERO EN UN OBSTACULO.**

Los obstáculos pueden ser sugeridos por el jefe de juego, o preparados secretamente por los defensores antes del comienzo del juego. De ser así, los defensores deberán manifestar al jefe de juego las características de sus obstáculos.

59. EL RAYO MORTIFERO

Se forma un círculo de linternas encendidas y acostadas en el centro del campo de juego. El diámetro de mismo dependerá de la cantidad de jugadores participantes.

El jefe de juego, en el centro del círculo, posee la linterna cuyo haz de luz sea él más fuerte.

Los jugadores se encuentran escondidos en las inmediaciones del círculo.

La misión de cada jugadores es: entrar en el círculo de linternas, sin ser **MUERTO**, antes de que finalice el juego.

Forma de matar: El jefe de juego recorre permanentemente el contorno del círculo, sin poder salir de éste. Todo jugador que es iluminando e identificado por el jefe (Rayo Mortífero) es muerto, y debe constituirse en prisión en un lugar ya destinado para ello, sin poder participar del juego hasta el final.

Variante: "Robo al Rayo"

Se puede jugar de la misma manera que el juego anterior, con el agregado de tener que sacar algo del círculo y llevarlo a una meta. En este caso el círculo es más grande.

60. EL GRILLO

Un árbitro circula por el campo de juego haciendo sonar un silbato cada 3'.

Lleva una banda de juego (vida-colita).

Los jugadores, a la señal de comienzo el juego, parten en su búsqueda.

Están formados por equipos y gana el equipo que logra sacarle ala cola al "grillo". Variante A: "EL GRILLO Y LA CIGARRA"

Un árbitro efectúa la función de grillo, libremente, y otro a su vez, trata de atrapar jugadores.

En este caso todos llevan banda de juego.