

**JUEGOS Y TÉCNICAS
RECREATIVAS**

Lugar del Sol, agosto 2008.
(tomado de mimeos provistos por el IPAP, 2002)

JUEGOS Y TÉCNICAS RECREATIVAS

1- ¿QUÉ HAY QUE TENER EN CUENTA EN UN JUEGO?

- 1) Todo juego debe tener un nombre.
- 2) Todo juego debe tener una regla.
- 3) Todo juego debe tener un claro inicio y un final.
- 4) En todo juego hay que tener en cuenta el espacio. Ej. patio grande, lugar abierto, lugar techado, etc.
- 5) En todo juego, el coordinador debe aplicar técnicas especiales para agrupar a los jugadores. Ejemplo de técnicas: Agrupar por colores- Agrupar por animales iguales- Agrupar por números iguales.
- 6) En algunos juegos pueden emplearse prendas para el o los perdedores. Estas deben ser aplicadas sin exigencias, sin burlas, en el marco de la alegría.
- 7) Todo juego se mata antes de que muera.
- 8) Los juegos deben adaptarse a las diferentes edades:
 - 3 a 8 años se realizan juegos masivos, estos son:
 - Uno contra todos. Ej. mancha
 - Todos contra uno. Ej: pisar la viborita
 - Todos contra todos. Ej: juegos de broches
 - 8 en adelante se pueden dar juegos en equipo:
 - Cualquier deporte en conjunto
 - Poliladron
 - Matasapo
- 9) Antes del juego, el coordinador debe ubicarse de manera que el grupo de jugadores pueda verlo y escucharlo. (de frente al sol para que este no moleste a los jugadores)
- 10) La voz juega un papel importante en la motivación. Debe ser clara y buscar variantes de tonos.
- 11) Las dudas que puedan tener los jugadores se responderán cuando el coordinador haya terminado de explicar las reglas del juego por primera vez.
- 12) El coordinador debe asegurarse de que todos los jugadores hayan entendido las reglas del juego.
- 13) El coordinador deberá tener en cuenta el material necesario para el juego (sogas, pelotas, aros, etc.)
- 14) El material a utilizar no debe ser presentado antes de explicar los juegos, sino después de asegurarse de que todos los jugadores hayan comprendido el mismo.

2- ¿CÓMO ORGANIZAR FIESTAS PARA CHICOS?

Las fiestas recreativas tienen que ver con un día especial de festejo en el calendario (ej. día del niño, día de la primavera, Navidad, etc.)

Para organizar la fiesta recreativa deben tenerse en cuenta los siguientes detalles:

- 1) Edad y cantidad de niños.
- 2) Convocatoria a la fiesta: Se puede hacer por medio de carteles, informando oralmente por el barrio, a través de la radio local, etc.
- 3) Lugar donde se realizará la fiesta: Tendrá que ajustarse al tipo de actividades recreativas y a la cantidad de niños. Es aconsejable que el espacio esté delimitado. Por ejemplo, alambrado olímpico.
- 4) Se deberá considerar el personal que llevará adelante la fiesta(recursos humanos).
- 5) Se determinará una coordinación general. Esto ayudará a una más ajustada y precisa realización del evento.
- 6) Se prestará especial atención al material que sea necesario para la fiesta. Ej. mesas, sonido, comida, elementos deportivos, herramientas, etc.
- 7) Es muy importante la revisión de todos los detalles(chqueo general) unos días antes del desarrollo de la fiesta.

3- JUEGOS COOPERATIVOS

Eliminar el binomio ganador - perdedor. Cuando el niño en el contexto de un juego competitivo y cree que su valor depende de ganar, se crean problemas, creyendo el niño, que se puede hacer trampa, maltratar a lo que haga falta para lograr la meta, distorsionando así la vida en lo mismo.

Nuestro ritmo de vida lleva implícito un sinnúmero de situaciones competitivas en las que muchas veces no somos conscientes de estar participando en ellas, ya que el éxito en la competencia (diaria, cotidiana, escolar, etc) requiere el fracaso del otro.

La competencia no es algo natural en la persona, sino una forma de comportamiento adquirido.

En cambio, la cooperación va mucho más allá de los juegos cooperativos: se puede utilizar como estrategias para buscar la igualdad y justicia con el grupo, para mejorar las relaciones que emanan, donde cada uno sienta la voluntad y la confianza para trabajar juntos en función de metas en común.

La cooperación en la educación, tampoco se limita a situaciones del aula: estos elementos se pueden incorporar en los grupos organizados, tales como una asociación de vecinos. Por ejemplo:

Los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras:

- Liberan la competencia eliminando la presión que produce la misma, haciendo que el interés sea la participación misma.
- Liberar la eliminación, buscando la incorporación de todos, sin sentirse rechazados, ni desvalorizados.
- Liberar para crear: ya que pone el énfasis en el proceso y no en el resultado final pudiendo adaptar al grupo, al medioambiente, al propio ritmo.
- Liberan la agresión física: eliminando estructuras que requieran la agresión contra los demás.

¿Cómo es el juego cooperativo?

La gente juega con los demás y no contra los demás, para superar desafíos, u obstáculos, y no para superar a los otros. Buscan la participación de todos, dándoles importancia a metas colectivas y no metas individuales, recibiendo la creación y el aporte de todos. Busca desarrollar las actividades de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.

Juegos

- 1) **Nudo humano:** Todo el grupo menos uno (1) formará una ronda, tomándose de las manos y empezarán a enredarse entre todos; luego el alumno que quedó afuera, tratará de desanudarlo.
- 2) **Buscando la cola:** El grupo se formará en hilera, uno detrás de otro, la mano izquierda sobre el hombro izquierdo, del compañero que se tiene adelante, y con la mano derecha se tiene el pié derecho del mismo compañero. Cuando todos están en esta posición, el alumno que encabeza la hilera, deberá tratar de alcanzar al que está al final.
- 3) **El balancín:** El grupo formará una ronda tomándose de las manos, enumerados de dos en dos (deben estar separados, con los brazos extendidos), a una señal del profesor, los “unos” se van a inclinar hacia delante, los “dos” se van a inclinar hacia atrás, sin mover los pies, sin doblar la cintura, luego cambiarán y se tratará de alcanzar el ritmo de balanceo sin que se desarme la ronda.
- 4) **La pelota venenosa:** El grupo formará una ronda tomados de los brazos, se coloca una pelota en el centro, la cual deberán evitar tocar, tratando de que otra persona sí lo haga.
- 5) **El gesto:** Todo el grupo se ponen de acuerdo en tres (3) gestos diferentes, por ejemplo hacer como un burro, levantar los brazos y gritar algo, etc. Luego se dividen en tres grupos, cada uno de estos se reúne y elige uno (1) de los tres gestos. Cuando ya han decidido, se ponen todos frente a frente. A una señal del profesor, cada grupo hace el gesto que eligió. El objetivo es lograr que los tres grupos hagan el mismo gesto al mismo tiempo, sin haberse puesto de acuerdo. Si no lo logran la primera vez, lo pueden intentar nuevamente.
- 6) **El detalle que faltaba:** El grupo se divide en parejas, las cuales se observarán con mucho detalle por unos minutos. Luego, los dos se dan vuelta y se cambian cinco (5) detalles visibles de su apariencia (cambiar un reloj, la trenza del pelo, etc). Nuevamente, se dan vuelta y se miran para detectar los cambios realizados por los compañeros.
- 7) **La foto:** El grupo se dividirá en parejas, de las cuales, una va a ser la cámara, y el otro el fotógrafo. Las cámaras deberán tener los ojos vendados o cerrados, y ser guiadas por los fotógrafos, cuando este último vea algo que le interesa y le gustaría fotografiar. Ajusta su cámara, dispara dándole un tironcito de orejas a la misma, la cual abre los ojos y capta la escena, para cerrar los ojos inmediatamente. Luego la pareja cambia los roles. Cuando terminan de sacar fotos, las parejas comentan las escenas que quisieron fotografiar.
- 8) **El aura:** Se dividen en parejas, parándose frente a frente, y con los brazos extendidos se tocan las manos para arriba de la cabeza. Cierran los ojos, bajan los brazos, cada uno da tres vueltas, y manteniendo los ojos cerrados, tratan de reconectarse, tocándose las manos. Se puede seguir el juego con dos, tres o cuatro parejas, hasta formar un círculo grande.
- 9) **María la Paz:** Formados en ronda, tomados de los hombros, se canta la canción y se camina al ritmo de la canción: María la Paz, la paz, la paz un paso para atrás, atrás, atrás para este costado, para el otro costado; y en la misma ronda, van cambiando de posición al terminar la canción. Por ej: manos a la cabeza del compañero de al lado, manos en las rodillas, manos en los tobillos, etc.

- 10) **La rueda arrodillada:** Formados en círculos, hombros a hombros, todos giran hacia la izquierda, quedando una detrás de otro. Debe ser un círculo bien apretado, y de apoco los participantes se van sentando en las rodillas de la persona que está detrás. Cuando todos se sientan, se habrá formado un “círculo sentado”. Si el grupo lo logra, se puede sugerir que todos intenten caminar sentados y con las manos levantadas.

4- PRENDAS

- 1) Imitar tres cantantes famosos.
- 2) Contar un chiste de borrachos, uno de gallegos y uno de curas.
- 3) Recitar una poesía.
- 4) Hablar durante tres minutos sobre un tema determinado.

Temas sugeridos: “La importancia de la economía”
“Cómo hacer una brochette de lomo”
“El baño diario y su influencia en la salud”
“Ventajas de las sillas de tres patas”
“Consejos prácticos para criar un elefante”
“Instrucciones para fabricar un colador”

- 5) Hervir medio vaso de agua con 15 fósforos y una cuchara sopera
- 6) Dar seis vueltas a una mesa sosteniendo un huevo de gallina con una cuchara sostenida con los dientes.

5- JUEGOS DE SALÓN

JUEGO DE SEÑALES

Nº de participantes: 6 a 30

Edades: de 8 a 12 años

Duración: Intermedia

Material: linternas

Incentiva: atención y coordinación

Organización:

Se dividen los jugadores en equipos, y a su vez cada equipo se divide en cuatro o cinco parejas. Cada pareja, con una linterna, se coloca a cien metros de distancia de las otras parejas de su equipo. La luz ambiente debe ser tenue para que se vea el resplandor de las linternas suficientemente. El ideal es la noche.

Desarrollo:

Se da a la primera pareja de cada equipo un mensaje que debe transmitir de la siguiente pareja. Por ejemplo: si reconocen el alfabeto Morse se construye un texto breve, de lo contrario se les pide que transmitan simplemente signos, es decir, tres luces cortas y una larga, o algo por el estilo. Gana el equipo cuya última pareja repite primero y correctamente su mensaje al animador.

Observaciones:

Este juego puede hacerse también de día, empleando otro tipo de señales, por ejemplo, con gestos de los brazos, con banderines, etc.

EL CACIQUE

Nº de participantes: 6 a 30

Edades: de 8 a 12 años.

Duración: corta

Incentiva: la atención y los reflejos

Organización:

Los jugadores (la tribu) se sientan en rueda mirando hacia el centro. Uno de ellos se aleja. Los del círculo eligen un cacique sin que se dé cuenta el que está afuera.

Desarrollo:

Se llama al que salió. Cuando este llega al centro del círculo el cacique debe realizar una serie de movimientos y muecas que el resto repite rápidamente, mientras el del centro deberá adivinar quién es el cacique. Si en tres tentativas no consigue acertar, debe pagar una prenda. Si acierta, el que era cacique pasará al centro.

EL CAMBIO

Nº de participantes: 6 a 30

Edades: 6 a 12 años

Duración: intermedia

Incentiva: observación

Organización:

Los jugadores se sientan en rueda, menos uno que se pondrá en el centro para que sus compañeros lo observen.

Desarrollo:

Pasados unos minutos el que estaba en el centro se retira de la vista de los demás y modifica algún detalle de su indumentaria (se desprende un botón, se desata un zapato...) Luego vuelve y los demás jugadores deben encontrar "el cambio". El que lo encuentre pasará al centro.

TIERRA, AIRE Y AGUA

Nº de participantes: 10 a 20

Edades: 10 a 14 años

Duración: intermedia

Material: una pelota

Incentiva: rapidez mental

Organización:

Los jugadores se sientan formando un semicírculo y en el centro se colocan uno de ellos con una pelota.

Desarrollo:

El jugador del centro lanza a cualquiera la pelota, y al mismo tiempo dice, por ejemplo: "agua", y comienza a contar hasta diez. El jugador que recibe la pelota debe decir el nombre de un animal que viva en el agua, antes de que el otro termine de contar.

Si se ha dicho “aire”, debe combinar un ave, etc. No debe repetirse el nombre de los animales. Los que no responden a tiempo van saliendo del juego o tienen prenda.

Observaciones:

Variante: puede jugarse sin que haya uno en el medio. La pelota se lanza de uno al otro lado en la rueda, gritando siempre “tierra”, “aire”, “agua”.

FAMILIA DE LOCOS

N° de participantes: 5 a 20.

Edades: 10 años en adelante

Duración: intermedia

Incentiva: inteligencia deductiva y rapidez mental

Organización:

Los jugadores se sientan en rueda, uno de ellos sale del salón mientras el animador explica el juego a los participantes. Este consiste en que cada jugador debe responder a la pregunta que se le hizo al compañero anterior, el primer participantes quedará en silencio.

Desarrollo:

Cuando regresa el jugador que estaba fuera del salón, se le explica que está ante una familia de locos y que él es el psiquiatra que debe descubrir en qué consiste la enfermedad de esa familia. También se le explica que deberá hacer una pregunta a cada uno de ellos, sin darle demasiada importancia en caso de que alguien no conteste nada. Al finalizar toda la rueda, deberá explicar al grupo en qué consiste la “locura” de esa familia o grupo.

FANTASMAS

N° de participantes: 12 a 40

Edades: 8 años en adelante

Duración: intermedia

Material: una sábana o una frazada

Incentiva: ingenio y observación

Organización

Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número, debiendo uno de los equipos salir del salón.

Desarrollo:

A la llamada del animador, el equipo que está afuera enviará un representante, cubierto totalmente con una sábana o frazada. El otro equipo intentará adivinar su nombre. Tan pronto como es pronunciado el nombre, el fantasma se quitará la sábana para mostrar realmente quién es. Si el equipo acierta, se anotará un punto, si no acierta es el otro equipo el que gana un punto. Cuando termina un grupo, el otro repetirá la misma operación. El “fantasma” podrá agacharse, hacerse más alto de lo que es, quitarse los zapatos o ponerse los de un compañero, etc. , a fin de dificultar su reconocimiento por parte de los contrincantes.

6- JUEGOS DE PATIO

EL ZORRO Y LOS CORDEROS

Nº de participantes: 8 a 30

Edades: de 8 a 12 años

Duración: corta

Material: un brazal

Incentiva: agilidad e ingenio

Organización:

Se designa un jugador como “zorro” y se le coloca el brazal. Los demás son los “corderos” y eligen un refugio en cualquier sitio del campo. El zorro, a su vez, elige una madriguera y allí se agazapa.

Desarrollo:

Cuando el zorro grita: “¡zorro!”, los corderos salen de su refugio y lo buscan; el primero que lo ve debe gritar “¡Allí está el zorro!”, y todos los corderos correrán a su refugio mientras que el zorro sale de su madriguera y trata de atrapar a alguno. Cuando lo haya logrado, el cordero capturado hace de zorro. Si no lo logra se repite el juego con el mismo zorro.

LOS CÍRCULOS

Nº de participantes: 4 a 20

Edades: 6 a 12 años

Duración: intermedia

Material: una pelota a medio inflar y lo necesario para marcar círculos en el suelo.

Incentiva: puntería

Organización:

Se coloca la pelota a unos metros de un círculo de dos pasos de diámetro. Los jugadores forman filas detrás de la pelota.

Desarrollo:

A la señal, por turno, los jugadores tratan de meter la pelota en el círculo por medio de un puntapié. Cada jugador tiene opción de tres intentos, gana el que acierta más veces.

Observaciones:

Se pueden trazar varios círculos, cada uno de los cuales dará derecho a distinto puntaje.

EL COLECCIONISTA

Nº de participantes: 6 a 30

Edades: 6 a 12 años

Duración: corta

Material: algo para trazar un círculo y objetos varios (piedras, tapitas de botella, etc)

Organización:

Los jugadores se dividen en dos equipos y cada uno se ubicará detrás de una línea trazada en cada extremo del terreno. En el centro se marcará un círculo grande –a dos medianos-. Allí se depositarán los objetos –unos ocho o diez por círculo-.

Desarrollo:

Dada la señal de comienzo los jugadores corren hacia el centro y tratan de sacar la mayor cantidad de objetos, no pudiendo tocar dentro del círculo con sus piernas. Los jugadores que sacan los objetos podrán ser ayudados por sus compañeros, quienes los tomarán por las piernas y se las mantendrán elevadas mientras alcanzan los objetos. Al cabo del tiempo convenido se cuentan los objetos de cada equipo. Será ganador el que haya coleccionado más objetos.

TIPOS DE BATALLAS

Presentamos aquí diversos tipos de batallas, que pueden ser usados como una actividad en sí o para intercalarlas en el desarrollo de juegos que así lo requieren.

En el primer caso, se dividen los jugadores en equipos, o pertrechan según el tipo de batalla y, cuidando que el juego no se torne muy brusco, se juega hasta que un equipo “mate” a todos los jugadores del otro.

- 1) DE ESCUDOS: se usan escudos de madera para defenderse, y piñas o pelotas para lanzarse como proyectiles. En el mismo escudo se puede hacer el estuche para los proyectiles. El adversario quedará “herido”, “moribundo” o “muerto”, según se le pegue en partes del cuerpo preestablecidas.
- 2) DE AGUA: se utilizan jeringas o algo similar para lanzar el agua.
- 3) DE PAÑUELOS ANUDADOS: se anuda un pañuelo grande a una toalla en uno de los extremos y se toma un sombrero como escudo para protegerse la cara. Se delimita una zona del cuerpo para pegar y se avanza o retrocede según la intensidad y habilidad del adversario.
- 4) DE NÚMEROS: se dibuja un número en un papel bien visible y se coloca sobre la cabeza. Si un jugador descubre y grita antes el número de su adversario, este quedará muerto.
- 5) DE HARINA: se llenan bolsitas de harina que se usan como proyectiles.
- 6) EL PAÑUELO VIDA: el pañuelo que representa la vida del jugador se anuda de forma que se desate o suelte de un tirón, en el brazo o en la pierna. También se puede poner el pañuelo en el cinturón de manera que quede una cola larga colgando y que no esté anudado. Al quitarle el pañuelo al adversario, se le ha dejado sin vida.
- 7) LA GRANADA MORSE (supone saber el alfabeto Morse): la primera letra del nombre del adversario silbada o chiflada con un pito, significa su muerte. Esta batalla implica que los jugadores se esconden y avanzan evitando ser descubiertos por los enemigos.
- 8) EL CORAZÓN: se recortan cartones formando un corazón y se atan con un hilo al cuello de cada jugador. El corazón representa la vida y si es quitado por el adversario, queda muerto.
- 9) DE LAZOS: se fabrican lazos con cuerdas de unos dos o tres metros de largo. Se trata de enlazar al adversario, que pueda estar “montado” a babucha de otro, o andando en un solo pie, etc.
- 10) DE NOMBRES: se juega de noche y con linternas. Los jugadores se esconden, debiendo reconocer a los adversarios. Para ello se ayudan de las linternas que sirven para encandilar e identificar. Se mata al adversario pronunciando correctamente su nombre.

LA CAZA DEL OSO

Nº de participantes: 0 a 30

Edades: 8 a 14 años

Duración: intermedia

Material: un globo y un periódico. Gorras y algo para delimitar un triángulo en el suelo.

Incentiva: agilidad e ingenio

Organización:

Se marca un triángulo en el suelo, de 15 a 20 pasos por lado. Los vértices son las cuevas del oso. Un jugador es elegido como oso y lleva un globo inflado prendido a la espalda. El globo será un corazón.

El oso sostiene en su mano un periódico enrollado. Los demás jugadores son los cazadores y cada

uno lleva puesto su gorro en la cabeza. Al comenzar el juego, el oso estará ubicado en una de las cuevas y los cazadores en medio del campo.

Desarrollo:

A la señal del animador, el oso debe salir y correr alrededor de las cuevas mientras se cuenta hasta cincuenta. En ese intervalo los cazadores tratan de matarlo pinchándole el globo. El oso se defiende quitándole las gorras con el periódico. El cazador que pierde su gorra queda muerto. Al término de la cuenta, el oso podrá refugiarse en cualquiera de sus cuevas y descansar. Y así sucesivamente.

ATAQUE Y DEFENSA

N° de participantes: 10 a 30

Edades: 8 a 14 años

Duración: Intermedia

Material: un objeto cualquiera por jugador y lo necesario para delimitar un campo.

Incentiva: capacidad organizativa.

Organización

Se dividen los jugadores en dos equipos. Cada equipo toma un objeto por integrante y lo pone en uno de los extremos de un gran campo de unos 60 metros de largo. Se traza una línea por la mitad del campo.

Desarrollo

Los equipos deben organizarse para atacar el fuerte contrario robar la mayor cantidad de objetos posibles. A su vez deben defender sus objetos. Los defensores podrán hacer prisioneros a todos los enemigos que entren en su campo y no posean un objeto robado. Los prisioneros se colocan detrás del campo contrario y deben ser liberados por sus compañeros antes de seguir robando objetos. Gana el equipo que conquista todos los objetos del enemigo.

ARENAS VOLADORAS

N° de participantes: 6 a 40.

Edades: 6 a 12 años.

Duración: intermedia.

Material: baldes, botellas, cucharas.

Incentiva: habilidad y coordinación.

Organización

Los jugadores se dividen en equipos formando una columna cada equipo. Al costado del primer jugador de cada equipo habrá un balde con arena, tierra, aserrín o agua, al costado del último jugador de cada equipo habrá una botella vacía.

Desarrollo

A la señal, el primero llenará la cucharón el material que contiene el balde terminará pasando de mano en mano hasta llegar al último que meterá el contenido de la cuchara en la botella y volverá a pasar la cuchara, que de la misma forma llegará hasta el primero. Este repetirá la acción tantas veces como sea necesario para llenar la botella. El equipo que consiga hacer desbordar la botella primero, es el ganador.

SALTANDO VALLAS

N° de participantes: 10 a 60.

Edades: 8 a 12 años.

Duración: corta.
Incentiva: agilidad.

Organización

Se dividen los participantes en equipos de diez jugadores aproximadamente. Cada equipo forma una fila doble, sujetándose las manos y mirándose de frente. Se toma, entre pareja y pareja, una distancia de aproximadamente 10 metros.

Desarrollo

A la señal, los primeros jugadores se sueltan las manos y uno de ellos corre a saltar sobre las manos entrecruzadas de sus compañeros. Cuando llega al final de su fila, vuelve a su lugar y toca a su pareja. Este efectúa el mismo recorrido, toca al tercero y se toma de las manos con el primero tal como estaba al comienzo del juego. El primer equipo que termina el proceso, es el ganador.

EL SALTO DEL BURRO

N° de participantes: 8 a 20.

Edades: 8 a 12 años.

Duración: intermedia .

Incentiva: agilidad física.

Organización

Los jugadores forman un círculo separados por una distancia de dos metros. Se agachan con las manos en las rodillas como para jugar al rango, pero con la cabeza mirando hacia el centro.

Desarrollo

Se designan dos jugadores, uno de los cuales perseguirá al otro. Este quedará a salvo saltando sobre alguno de los jugadores agachados, entonces el jugador sobre el que ha saltado es el nuevo perseguido que tendrá que correr para evitar ser atrapado. Cuando algún jugador es atrapado, se convierte en perseguidor.

7- JUEGO DE AIRE LIBRE

CASA DE LA BALLENA

N° de participantes: 8 a 20.

Edades: 10 a 16 años.

Duración: intermedia.

Material: dos botes o canoas con remos, un trozo grande de madera con una cabeza y una cola figurando de alguna manera las de la ballena y dos cuerdas.

Incentiva: ingenio y fuerza física.

Organización

Se dividen los jugadores en dos equipos y cada uno se ubica con un bote a unos cien metros del animador que tendrá la ballena.

Desarrollo

El animador lanza la ballena lo más lejos posible de la orilla y ambos equipos remarán rápidamente para capturarla. El primer arponero que llegue cerca de la ballena, lanza su arma (un lazo de cuerda) y el barco se retira arrastrando la presa. El segundo barco los persigue y arponea en cuanto puede, intentando a su vez llevarse la ballena. Los más fuertes serán quienes se la llevan, y a veces hasta el barco contrario.

LADRONES EN LA SELVA

Nº de participantes: 10 a 30.

Edades: 8 a 12 años.

Duración: intermedia.

Incentiva: agilidad e ingenio.

Organización

Cinco jugadores hacen de ladrones; los que quedan son los campesinos. Los campesinos tienen un refugio conocido, mientras que los ladrones tienen un escondite en un lugar ignorado por los campesinos. Los campesinos van a su refugio y los ladrones se ocultan en cualquier parte.

Desarrollo

A la señal, los campesinos van y vienen por la selva gritando. No hay ladrones en la selva. En un momento oportuno, uno o varios ladrones se precipitan sobre los campesinos que deben salvarse corriendo a su refugio. Aquellos campesinos que son tocados se convierten en prisioneros, uno de los ladrones los lleva por caminos desconocidos, para despistar a los demás campesinos, hasta su escondite.

Mientras los ladrones se vuelven a ocultar, los campesinos recomienzan su ir y venir, definiéndose de los ladrones, deben esforzarse en descubrir su escondite y librar a los prisioneros. Si al recomenzar el juego por quinta vez, la mitad de los campesinos está prisionera, éstos han perdido.

CONTRABANDISTAS

Nº de participantes: 10 a 30.

Edades: 10 a 16 años.

Duración: larga.

Material: una canoa o bote y un objeto grande por jugador.

Incentiva: ingenio y observación.

8- CAMPAMENTISMO

Cóctel de frutas

Típico juego de interior en el que hay una silla menos que participantes.

Tipo: Juego movido

Edades: de 06 a 9 años

Número aprox. de participantes: 12 participantes

Duración aproximada: entre 30 y 45 minutos

Agrupación: Grupal

Localización: de interior

Desarrollo: Este juego consiste en seleccionar cuatro frutas o más dependiendo del número de integrantes del grupo. por ejemplo: manzana, pera, banana, ananá. Se ponen todos en un círculo con sus respectivas sillas menos una. si son diez poner nueve sillas, el que se quede sin silla es el mediador y pasa al centro del círculo.

El mediador decide una fruta y la dice en voz alta, todos los que sean esa fruta tienen que ponerse de pie y cambiar de lugar, el mediador tratará de coger una silla y dejar a alguien más en el centro, así cambian todos de lugar al decir diferentes frutas, si el mediador decide decir cóctel de frutas, todos tienen que cambiar de lugar, y así sucesivamente.

Material: Una silla menos que participantes

Ladrones en el campamento

Juego de exterior en el que uno o dos participantes hacen de ladrones mientras el resto intenta salvaguardar lo que quieren robar los ladrones.

Tipo: Juego sensitivo

Edades: de 06 a 9 años

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 45 minutos y 1 hora

Agrupación: Grupal

Localización: de exterior

Desarrollo: Antes de iniciar las actividades se escoge uno o dos chicos que serán el o los ladrones (sin que los demás se enteren), al inicio de la sección se informa a la manada que hay ladrones en el campamento y que el objetivo de los ladrones será tomar un pañuelo (el cual está en un lugar visible y muy cercano al lugar donde se tiene la actividad) y llevarlo a determinado lugar. Por lo que todas las sesiones tendrá que cuidar que nadie lo tome.

El ladrón tendrá lo que dura la actividad para tomar el pañuelo procurando no ser visto por los demás y llevarlo al lugar previamente indicado, el ladrón ganará si logra llevar el pañuelo al lugar señalado sin ser tocado, o ganará el equipo que lo toque.

Stalking

Este es el clásico juego nocturno.

Tipo: Juego movido

Edades: Todas las edades

Número aprox. de participantes: 50 participantes

Duración aproximada: entre 1 y 2 horas

Agrupación: Individual

Localización: nocturno (exterior)

Desarrollo: El objetivo del juego es llegar a un sitio (donde se sitúan los guardianes) sin ser reconocido.

Para ello los guardianes se sitúan en una torre (o lugar alto), desde el cual vigilarán la gente que llega.

Cada cierto tiempo los guardianes encenderán sus linternas e intentaran adivinar los nombres de la gente de alrededor (los cuales suelen estar camuflados con diferentes ropas, hojas, ...).

Si aciertan su nombre estos serán eliminados del juego.

La línea de Maginot

Terreno con materiales o árboles.

Material: Linternas, una por guardia, dos lámparas. Se demarca una línea de ± 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas. En el terreno del juego andarán los guardias con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc, además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).

Los participantes o reos se localizan a ± 100 metros de la línea.

El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc) y los reos tratan de pasar por la línea de Maginot sin ser descubierto por los guardias que rondan por el terreno. Los reos mueren cuando son nombrados por algún guardia.

El tesoro

Terreno con materiales o árboles.

Material: Linternas, una por guardia, lámpara, pito.

Muy parecido a la línea de Maginot.

Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y un pito) sin ser descubierto por los guardianes de él, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre.

Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

Lobos y cazadores

Juego nocturno en el que se dividen a los participantes en dos grupos: unos que tienen que esconderse y otros que tienen que encontrarlos.

Tipo: Juego movido

Edades: de 10 a 14 años

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 1 y 2 horas

Agrupación: En 2 equipos

Localización: nocturno (exterior)

Desarrollo: Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos.

Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.

Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.

Material: Una linterna por cada 2 participantes, lámparas para delimitar el terreno.

La selva

Juego de pistas en la naturaleza. nocturno.

Tipo: Juego de pistas

Edades: de 10 a 14 años

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 1 y 2 horas

Agrupación: En (varios) equipos

Localización: de exterior

Objetivos: Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten.

Desarrollo: Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos.

Reglas:

* en un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un bisonte (golpear de piedras), cárabo (flauta), pato salvaje (voz), cebra (caña), mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido.

* cada animal está separado de los demás y puede desplazarse.

* cada equipo debe localizar a los 5 animales. cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos).

* cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.

* no acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. no debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego.

* los equipos tienen numerados a sus jugadores.

* los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice alto puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. si ambos gritan alto al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. los equipos una vez solos se vuelven a numerar.

Material: * 1 linterna por grupo

* cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal)

* piedras

* flautas y caña (instrumento musical).

Consejos y Notas: Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad,.....

La gaceta

Juego de puestos de interior de carácter cultural.

Edades: Todas las edades

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 1 y 2 horas

Agrupación: En (varios) equipos

Localización: de interior

Objetivos: realizar una gaceta entre todos los equipos.

Desarrollo: los reporteros de una famosa gaceta se encuentran ante un dilema, el director ha desaparecido (sospechan que está en las islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista.

reglas:

- * cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizarán una parte de la gaceta.
- * en cada puesto disponen de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente.
- * los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden.

puestos:

es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala.

1. inventar noticias breves y disparatadas con rima:
 - se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.
2. distorsión de voces:
 - cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado.
 - colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. - un minuto aproximadamente por persona.
 - el siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo.
 - el resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente.
3. culebrón cooperativo:
 - el primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón.
 - así sucesivamente cada equipo, hasta que el último inventa el final.
4. anuncios divertidos:
 - cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios.
 - debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas.

una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos:

- * narra la parte del culebrón que realizaron.
- * escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios.
- * se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las

voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos.

Material: distintivo para los miembros de cada equipo.
texto para la prueba de desfiguración de la voz.
grabadora.
rollo de papel continuo de 25 cm. aproximadamente de ancho.
lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores,
pegamento o clips.

Consejos y Notas: si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. en este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo de 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. tener en cuenta que esto lleva más tiempo.

Éste es mi amigo

Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa *mía* en una cosa nuestra.

Tipo: Juego de presentación

Edades: de 10 a 14 años

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 15 y 30 minutos

Agrupación: Grupal

Localización: de interior

Objetivos: integración de todos los participantes al grupo.

Desarrollo: los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula *este es mi amigo x*, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

El viento y el árbol

Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.

Tipo: Dinámica de Confianza

Edades: Todas las edades

Número aprox. de participantes: 12 participantes

Duración aproximada: entre 15 y 30 minutos

Agrupación: Grupal

Localización: de interior

Objetivos: favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. eliminar miedos.

Desarrollo: un participante esta en el centro y cierra los ojos. sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. el resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibiéndole con las manos. al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

Consejos y Notas: evaluación: es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido.

El reo loco

Juego nocturno de exterior en el que los participantes tienen que afinar su oído.

Tipo: Juego movido

Edades: de 10 a 14 años

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 1 y 2 horas

Agrupación: Individual

Localización: nocturno (exterior)

Desarrollo: un animal herido anda suelto por el lugar y es necesario cazarlo. para esto los cazadores saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar.

Material: una linterna por participante.

Consejos y Notas: puede ambientarse con una leyenda, con un reo que escapó, con un animal suelto, ...

El nido

Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto/ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

Tipo: (sin especificar)

Edades: Todas las edades

Número aprox. de participantes: 12 participantes

Duración aproximada: entre 45 minutos y 1 hora

Agrupación: (sin especificar)

Localización: de conocimiento

Objetivos: favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos

Desarrollo: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. el que empieza tira el dado. si sale 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. en esta casilla tiene que poner una misión/prenda (por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc...) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,....). la prenda o misión tiene que ser tan

general que todos puedan hablar de ella.

los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

Material: * un gran papel
* pinturas
* bolígrafos
* algún dado.

Consejos y Notas: evaluación: no es necesaria. puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.

El lazarillo

Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados.

Tipo: Dinámica de Confianza

Edades: Todas las edades

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 15 y 30 minutos

Agrupación: Por parejas

Localización: de exterior

Objetivos: lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.

Desarrollo: la mitad del grupo tiene los ojos vendados. están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).

Material: pañuelos o vendas para tapar los ojos.

Consejos y Notas: evaluación: se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

Relevos de mímica

Un juego de relevos donde el objetivo es adivinar lo que el participante representa por gestos

Tipo: Juego de relevos

Edades: Todas las edades

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 15 y 30 minutos

Agrupación: En (varios) equipos

Localización: de exterior

Objetivos: conseguir que el grupo llegue primero a pasar todos sus participantes adivinando lo que representan mediante gestos

Desarrollo: los participantes se dividen por patrullas de aproximadamente 6 personas. los equipos están distribuidos por filas uno al lado del otro. a la señal del educador sale el primero de cada equipo corriendo hacia el educador que se encuentra a unos 50 metros por delante de él. el educador le dice una palabra al oído y este debe volver corriendo a su equipo a representarla mediante mímica. solo puede usar gestos, nada de palabras ni onomatopeyas. hasta que el grupo no adivine la palabra no puede salir el siguiente. el juego acaba cuando el último de un grupo consigue que adivinen su palabra.

Consejos y Notas: lo ideal es elegir las palabras en función de la caza o aventura que están desarrollando. si un educador puede estar atento a que los jugadores no hablen mientras hacen los gestos ayudará a evitar trampitas normales en un niño ;-)

Una torre alta, firme y hermosa

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Tipo: Dinámicas de grupo

Edades: de 10 a 14 años

Número aprox. de participantes: 20 participantes

Duración aproximada: entre 30 y 45 minutos

Agrupación: En (varios) equipos

Localización: de interior

Desarrollo: el responsable de la actividad pide a cada equipo que construya *una torre alta, firme y hermosa*. No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo.

después de ±30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

Material: 1 pegamento en barra por equipo.
2-3 diarios completos que se puedan usar.
opcionalmente papel