

1.-EL LOCO JUEGO DE LA NAVIDAD

Este juego es un juego idóneo para jugar en una acampada en la que la Navidad esté cercana. Preferentemente por la noche. Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se esconderán las pruebas. Estas pruebas vendrán en un sobre cerrado con un número. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá abrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrá pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control. Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está abierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si está cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algún otro equipo dentro. Los monitores evalúan las pruebas y puntúan también el orden de terminación de todas. Algunos ejemplos de pruebas son:

- * Representar el Belén.

Decir algo con un polvorón en la boca.

- * Llevar a uno disfrazado de árbol de Navidad

- * Inventarse un villancico.

- * Inventarse una historia con unas palabras determinadas.

*Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y dársela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

2.-ENCONTRAR LA CAMPANA

En este juego se necesita una campanita o cascabel. Se tiene que formar un círculo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados. Los del círculo tendrán que pasarse el cascabel de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga el cascabel paga.

3.-EL PUEBLO SE DUERME

Este juego consiste en que un asesino debe de matar al máximo número de personas del pueblo sin que le descubra. Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policía dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino debe, con todo el silencio y discreción posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su víctima. Una vez que la víctima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policía se despierta y acusa". Entonces el policía, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso, el director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policía se duerme" y (una vez dormido el policía) "el pueblo se despierta". En este momento es cuando el director dice quien

ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo, se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policía no debe decir en ningún momento lo que es. Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán también los compañeros más cercanos.

4.-VELOCIDAD EN CARRETERA

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en círculo y se sienten (bueno, también se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el círculo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se estuviera viendo y haciendo la onomatopeya del coche a gran velocidad (algo así como *ñaaaaaum*). El siguiente del círculo, aquel al que "le ha llegado el coche" puede hacer tres cosas: seguir el movimiento haciendo el mismo giro y el mismo sonido; hacer la onomatopeya de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la dirección del coche o también puede hacer el sonido de un intermitente, con lo que el coche saltará una persona. Se recomienda que se haga tres rondas introductorias en las que se van introduciendo las tres reglas. Lo importante de este juego es hacerlo con velocidad. Si alguien se equivoca o tarda mucho se elimina.

Hay otra versión del juego en el que la gente se pone alrededor de una mesa con las manos cruzadas con los compañeros de al lado. La mano derecha cruzada con la izquierda del de la derecha y la izquierda con la derecha del de la izquierda. Las reglas son las mimas, pero un golpe de la mano en la mesa sigue normalmente, dos golpes cambia de dirección y tres salta una mano. Las manos se funcionan individualmente y se eliminan de igual modo.

5.-¿TE GUSTA MI VECINO?

Se hace sentar a todos los scout en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que está de pie. ¿PORQUE?, el que está sentado entonces contestará. ¿PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado. Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

6.-JUEGO DE LA BRÚJULA

Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de árbitro cierra los ojos. El árbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El árbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos. Este es un buen juego puesto que solo influye tu sentido de la orientación, que va mejorando según juegas.

7.-SARDINAS

Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones. Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana. A los chavales les gusta especialmente este juego para poder salir en la oscuridad y asustar a su monitor.

8.-CARRERA DE LOS POROTOS

Materiales :

- ?? Un poroto por participante.
- ?? Un palito chico por participante.

Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó súper bueno con los mas chicos.

9.-CHICOTE SCOUT

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelín a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelín en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelín del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

10.-LAS CUATRO ESQUINAS

Materiales :

- ?? 4 Pañuelines.
- ?? 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines en las puntas de un cuadrado de lado + 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B. El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelines. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelines. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.

11.-CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS

Este es un juego especialmente indicado cuando se este en habitaciones grandes o fuera con un gran número de chavales. Divídelos en dos equipos y ponlos unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa". Si se esta en una habitación no pongas la "casa" demasiado cerca de la pared o de lo contrario se harán daño contra ella. Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas. Se va contando una historia, de repente en el argumento si dices grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos. Si gritas cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas. Si gritas cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en el medio mirándose unos a otros. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores. Nota: el nombre original del juego es CRABS CROWS AND CRANES que tiene la ventaja de poder alargar la R con lo cual consigues unos momentos muy divertidos, al traducirlo al español esta circunstancia se pierde por lo que sería recomendable que cada uno cambiase los nombres según le parezca, para poder conseguir un efecto similar al del juego original. Por ejemplo, caramelos y canicas.

12.-CÍRCULOS COLOREADOS

Necesitaras: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Divide a la tropa o manada en dos equipos iguales y diles que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color. El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo. Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRÓN =Tierra, Patata.Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

13.-CARRERAS DE COCHES

Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se la da el nombre de un coche. Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les a dicho. ej. 1. Mini-gatear 2. Wolkswagon - saltando 3. Jaguar-corriendo 4. Jensen - a la pata coja 5. Skoda - andar de lado 6. Cavalier - saltando sobre una sola pierna

14.-AGARRAR LA COLA

Necesitaras: Una cuerda o cola de tela para cada patrulla o seisena.

Cada patrulla se coloca en fila detrás de su piloto. Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de patrullas. Cualquier patrulla en que se separe la cadena serán descalificados. La patrulla ganadora será la que haya conseguido un mayor número de colas.

15.-LA CIUDADELA

Se dividen en dos equipos diferenciados (pañoleta-no pañoleta, mangas remangadas-no remangadas,...). Se hacen dos campos, en el cual habrá una zona central grande en la cual pueden estar los dos equipos y dos zonas, una para cada equipo en las cuales no podrá entrar el equipo cuya zona es colindante a esta zona de defensa.

Material:

- ?? Pañoletas o pita.
- ?? 2 tesoros como banderines, gorras, jersey,...

Objetivo: Coger un objeto de la zona de defensa del equipo contrario y traerlo a la propia.

Reglas: Todos se pondrán las pañoletas o pita en la culera del pantalón a modo de cola. Una persona está viva mientras tenga una cola, en caso contrario tendrá que agacharse y esperar a que un miembro de su equipo le de una robada a un miembro del otro equipo. Cuando una persona consiga entrar en la zona de defensa del equipo contrario estará a salvo de ellos, ya que estos no podrán entrar en ella. Para marcar punto se deberá llevar el tesoro a la propia zona de defensa. Si se le quita la cola a uno que lleva el tesoro, este se devuelve a su lugar de origen. Uno que haya robado una cola y le quiten la suya podrá ponérsela.

16.-LAS COLAS DE SHERE KHAN

Se divide a la gente en equipos de 6 o 7 personas. Cada uno de los grupos forma una cola agarrándose de la cintura. El cabeza de cola tiene que intentar coger a los últimos de las demás colas. Cuando una cola coge a otra, la persona cogida se transforma en cabeza de la cola "cazadora". Gana la cola que tras un determinado tiempo tiene más miembros.

17.-CINCHADA EN CRUZ

Materiales :

- ?? 2 cuerdas gruesas.
- ?? 4 pedazos de cuerdas finas.
- ?? 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como más les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa: Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

18.- CONQUISTA DEL CÍRCULO

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a

la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo.

Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

19.-GRANJEROS Y CHANCHITOS

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

20.-SUBMARINOS

En una habitación grande con interruptores de la luz en ambos lados, la tropa se divide por la mitad. Cada mitad se pone a cuatro patas al lado de el interruptor que están protegiendo. A la orden del monitor los chavales tratan de encender la luz por medio del interruptor del otro lado de la sala mientras que protegen el suyo. Como en el juego del Bulldog, este se puede volver un poco violento, puesto que unos luchan para llegar a interruptor de los otros en la oscuridad. Este juego probablemente tendrá que ser modificado según el lugar de reunión (¡¡especialmente en aquellas con un suelo duro!!)

21.-GIRA LA TORTUGA

Si a tus chavales les gusta andar tirado por el suelo, les encantará este juego. Personalmente avisaría para que se pusiesen una ropa adecuada para el juego, que se pueda ensuciar. Empareja a los chavales por tamaño. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro chaval tiene que tratar de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El chaval del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

22.-¡QUE CORRA LA SANGRE!

Se divide la gente en 2 equipos y el terreno en 3 partes, uno para cada equipo y otro neutral de tal modo que se quede el neutral, de menor tamaño que los otros, en el centro.

Objetivo: Llevar a la gente del otro equipo a territorio propio. Cada vez que se haga una señal (silbato, voz,...) la gente que este en el campo contrario pasará automáticamente a pertenecer al bando contrario. Ganará el que más gente tenga o le que deje al otro sin nadie.

23.-EL JUEGO DE LA ABUELA

Este juego es una especie de juego de rol que se desarrolla durante todo un día, preferiblemente cerca de Navidad. Los monitores tendrán que representar papeles para que los chavales se sumerjan en el juego.**Comienzo:** Desayunando tranquilamente como un día normal aparece una abuela en el comedor a sorpresa de todos. Esta abuela empieza a decir: "Os he encontrado", "gracias a Dios" y cosas por el estilo. La abuela empieza a contar una historia sobre que el espíritu

de la navidad se ha ido en el pueblo en el que están porque un duende lo ha robado. Este duende salió de una caja que la abuela abrió sin conocer su contenido. El duende robó la caja y la escondió por el pueblo, al igual que la llave para abrirla. Saca unos pergaminos en los que se indica los grupos. Estos pergaminos van dirigidos a los mas mayores y pone "*Alfonso, por tu gran fuerza y valentía te acompañaran *****". También les da un objeto a cada grupo , a elegir entre fruta, ropa, ...La abuela les dice que tendrán que disfrazarse de abuelos para que el duende no vea niños por ningún sitio. La abuela se va y el desayuno continua.En esta primera parte habrán varias pruebas: el mendigo, el alguacil, la lavandera y la dueña de una casa. Cada grupo empieza en una distinta e irá pasando de una a otra. Cuando lleguen a una prueba, el personaje que hay tendrá que decirle lo que necesitan. Para ello a veces es necesario entregarle algo, por ejemplo al mendigo habrá que darle fruta, a la lavandera tendrán que convencerla de que son lavaderos y ponerse a lavar para que les diga algo. Cuando pasen por la última prueba, el que esté en esa prueba les manda a un lugar donde estarán escondidas varias cajas, una de las cuales es la mágica (con música al abrirla). Durante el día estará un buhonero el cual intercambiará cosas a los chavales. También estará el duende espiándolos, yendo de un lado para otro sin que le cojan. **Nudo:** Después de comer aparece el duende y, paseándose por las mesas y "jugando" con los chavales les explica que él no es quien ha robado el espíritu de la Navidad, sino que ha sido la abuela, por lo que cuando encuentren la llave se los tendrán que dar a él. En este momento habrá duda de quien es el malo y el bueno. Por la tarde el juego es lo mismo pero con otras pruebas: cartero, sabio, sereno y pista escondida. El sabio les podrá decir quien es el malo respondiendo si o no a tres preguntas. Cuando pase la ultima prueba les llevará al ladrón, quien a cambio de una joya les dará una llave de la caja. Los buhoneros estarán por la zona intercambiando. **Desenlace:** Una vez que todos hayan encontrado los dos objetos se pasa rápidamente a la resolución. Aparecen el duende y la abuela. Los chavales le tienen que dar los objetos a quienes crean que es el bueno. Seguidamente va la apertura de las cajas y gana el equipo que le haya dado la caja al bueno. Notas: Las historias de los personajes y quien es el bueno y el malo se dejan a discreción de los monitores.

24.-EL LOCO JUEGO DE LA NAVIDAD

Este juego es un juego idóneo para jugar en una acampada en la que la Navidad esté cercana. Preferentemente por la noche. Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se esconderán las pruebas. Estas pruebas vendrán en un sobre cerrado con un numero. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá abrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrán pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control. Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está abierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si esta cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algún otro equipo dentro. Los monitores evalúan las pruebas y puntúan también el orden de terminación de todas. Algunos ejemplos de pruebas son:* Representar el belén.* Decir algo con un polvorón en la boca.* Llevar a uno disfrazado de árbol de Navidad* Inventarse un villancico.* Inventarse una historia con unas palabras determinadas. *Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y dársela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

25.-ENCONTRAR LA CAMPANA

En este juego se necesita una campanita o cascabel. Se tiene que formar un circulo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados. Los del circulo tendrán que

pasarse el cascabel de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga el cascabel paga.

26.-EL PUEBLO SE DUERME

Este juego consiste en que un asesino debe de matar al máximo número de personas del pueblo sin que le descubra. Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policía dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino debe, con todo el silencio y discreción posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su víctima. Una vez que la víctima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policía se despierta y acusa". Entonces el policía, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso, el director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policía se duerme" y (una vez dormido el policía) "el pueblo se despierta". En este momento es cuando el director dice quien ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo, se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policía no debe decir en ningún momento lo que es. Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán también los compañeros más cercanos.

27.-VELOCIDAD EN CARRETERA

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en círculo y se sienten (bueno, también se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el círculo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se estuviera viendo y haciendo la onomatopeya del coche a gran velocidad (algo así como *ñaaaaaum*). El siguiente del círculo, aquel al que "le ha llegado el coche" puede hacer tres cosas: seguir el movimiento haciendo el mismo giro y el mismo sonido; hacer la onomatopeya de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la dirección del coche o también puede hacer el sonido de un intermitente, con lo que el coche saltará una persona. Se recomienda que se haga tres rondas introductorias en las que se van introduciendo las tres reglas. Lo importante de este juego es hacerlo con velocidad. Si alguien se equivoca o tarda mucho se elimina.

Hay otra versión del juego en el que la gente se pone alrededor de una mesa con las manos cruzadas con los compañeros de al lado. La mano derecha cruzada con la izquierda del de la derecha y la izquierda con la derecha del de la izquierda. Las reglas son las mimas, pero un golpe de la mano en la mesa sigue normalmente, dos golpes cambia de dirección y tres salta una mano. Las manos se funcionan individualmente y se eliminan de igual modo.

28.-JUEGO DE LA BRÚJULA

Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de árbitro cierra los ojos. El árbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados)

mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos. Este es un buen juego puesto que solo influye tu sentido de la orientación, que va mejorando según juegas.

29.-LA PRIMERA PERSONA QUE ME TRAIGA

Este juego puede hacerse con mucha gente. Los mantiene interesados y se puede jugar tanto tiempo como se quiera. El objetivo del juego es que te traigan lo que pides. El primer chaval que traiga el objeto recibe el premio. Aquí tenéis varios ejemplos: un diente perdido, una camiseta rosa, una imagen del rey (un sello o una moneda), tres manos debajo del cristal (un reloj con manillas), un par de calcetines blancos, un gancho de pelo... Hay que avisar a los chavales que no empujen a nadie cuando corran. Si te faltan las ideas puedes ver lo que la gente lleva puesto. A veces veras un chaval que no disfruta con los juegos porque nunca gana nada. Elige algo que solo el lleve, le hará tomar parte. Variación: pide algún objeto que empiece por determinada letra o, si se juega en equipos pide varios objetos.

30.-VOLEYBALL CIEGO

Para este juego se necesita tapar con una sabana la red o cuerda que divide los campos de modo que de un lado no se vea el otro. Los participantes estarán sentados en el suelo o en sillas y no se podrán levantar para darle a la pelota. La pelota debe ser una pelota ligera y grande para que se mueva lentamente.

31.-PÍO PÍO

Para este juego es necesario que todos estén con los ojos vendados y que hallan monitores para controlar que nadie se despiste. En el grupo se nombrará una persona que será la madre gallina. Los demás serán los pollitos. La madre no es necesario que esté con los ojos vendados. El resto tiene que encontrar a su madre y una vez encontrada agarrarse a ella para no perderla. El modo de saber si una persona es la madre o no es mediante el protocolo: "pio, pio". Cuando dos personas se encuentren harán " pío , pío". Si uno escucha el piar más grave de lo normal significa que se ha encontrado con la madre, por lo que tendrá que agarrarse a ella o algún agarrado de antes. El juego acaba cuando todos han encontrado a la madre o cuando se cansen los monitores de esperar.

32.-LA BATALLA DE LOS GLOBOS

Materiales :

?? Un globo por participante.

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

33.-POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

Materiales :

?? Una cuerda de 6 metros.

?? Una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.

La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

34.-CONOCIENDO A MIS COMPAÑERAS

Materiales :

?? Un balón.

La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de los niños (niño 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (niño 2) . Mientras la que fue nombrado (niño 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el niño (niño 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primero (niño 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los niños que corrían escuchen esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niño 2) trate de golpearlas con él. El que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el niño nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

35.-CARRERA DE LAS HOJAS

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

36.-DIBUJOS EN EQUIPO

Materiales :

?? Un lápiz o plumón por equipo.

?? 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió súper bien. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +10

segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +10 segundos El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

37.-CUNCUNA CIEGA

Materiales :

?? 1 pañuelo o venda por participante.

Se forman equipos de + 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

38.-EL BATEADOR LOCO

Materiales :

?? Un palo para batear.

?? Una pelota.

De debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

Variaciones : Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o más pelotas.

39.-CARRERA DE CIEN PIES AL REVÉS

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor(que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila

esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

40.-EL PITADOR

Materiales

?? Un pito

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

41.-HABLA Y HAZ LO CONTRARIO

No pude pensar en un título mejor que este, pero es divertido para los chavales y para los adultos. Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

42.-CAZA DEL ELEFANTE

Necesitaras: * Lana de seis colores * polvos de talco * plásticos de identificación de plantas * TIEMPO para poner las pistas Cuenta una historia a los chavales sobre unos elefantes que se han escapado del circo, quien ha pedido ayuda a los chavales para encontrar a los elefantes. El circo nos dice que cada elefante lleva una manta de lana en su espalda, cada manta coincide con los colores de los grupos. Por lo tanto cada grupo puede buscar al elefante que lleve la manta del color de su grupo.

Los chavales siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben coger los colores de otros grupos. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polveros de talco) de elefante en el suelo. Todas ellas llevan al mismo sitio donde todos los elefantes se ven claramente, llevando mantas deshilachadas en sus espaldas, (padres o monitores). Pero los elefantes ha sido capturados por una banda de ladrones que venderán los elefantes a los lobatos por \$200 nada más, nada menos.

Se les dice a los chavales que pueden juntar el dinero recolectándolo en los arbustos cercanos. Este dinero son los plásticos de identificación de las plantas, que están clavados en el suelo alrededor de los arbustos. Cada plástico esta marcado con una cantidad de dinero. Cada grupo solo debe coger los plásticos justos para llegar a \$200 y pagar a los ladrones por su elefante. Entonces el grupo devuelve el elefante al circo donde son recompensados.

43.-NOMBRES MEZCLADOS

Necesitaras: *) Una tarjeta para cada base con un nombre y con una base a la que ir después. A cada una de las personas de las bases se le da una tarjeta similar a las descritas a continuación: 1. Tu eres "PUÑO DE TRUNO". Diles que deben encontrar a "EL KRAKEN". 2. Tu eres "EL KRAKEN". Diles que deben encontrar a "THORIN". 3. Tu eres "THORIN". Diles que deben encontrar a "HULK". 4. Tu eres "HULK". Diles que deben encontrar a "ROBIN HOOD". 5. Tu eres "ROBIN HOOD". Diles que deben encontrar a "PUÑO DE TRUENO". Por supuesto puedes cambiar el número de bases. A cada persona que controla una base también se le da una actividad para que hagan los chavales. Las personas encargadas de las bases se alejan de cada grupo y se esconden en un área determinada. Los grupos son enviadas a encontrar un "NOMBRE" cada uno diferente. Cuando encuentran a una persona encargada de una base, los chavales tienen que preguntar si es el nombre que están buscando. Si no es deben seguir buscando. Si es, les dirá un ejercicio que deben hacerle a simple. Cuando acaban, la persona encargada de la base les da un punto si cree que lo han hecho bien y les dice ha quien deben buscar el siguiente. Gana el grupo que pase antes por todas las bases y complete el mayor número de ejercicios.

44.-CARRERA DE CALCOS

Necesitaras: *) Una hoja de papel duro para cada seisena o patrulla *) Un lápiz de cera grande A la orden de comenzar, cada patrulla o seisena va en busca de carteles de carretera que calcar. Tienen que conseguir calcar la frase " SIEMPRE ALERTA " en la hoja de papel. Tienen que hacerlo frotando con el lápiz de cera el papel sobre las letras de las señales. La primera patrulla o seisena que complete la frase es la ganadora. Este es un juego que hace que los scouts piensen en todos los nombres de las señales de la zona donde están. Es una buena idea darles también un paño mojado para que limpien las señales si las manchan.

45.-CIUDAD, PUEBLO, PAÍS

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N. El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "Paris". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "Paris". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

46.-SIGUE HABLANDO

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un arbitro que decida el ganador de cada pareja.

47.-EL REGATE DE LA SERPIENTE

Necesitaras: *) Una pelota. Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores. Cinco o seis chavales se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los chavales que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante. El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que esta colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente e puede mover

dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

48.-SEÑALES

Necesitaras: *) Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas. Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.

49.-LOS SUBMARINOS II

Se divide la gente en grupos de 6-7 personas los cuales formarán filas cogiendo al de delante. Cada fila representará un submarino, en el cual el último componente era el capitán y los demás los torpedos. Tiene que haber algunas personas que controlen a los torpedos, porque estos deberán ir con una venda en los ojos para que no vean.

Objetivo. Eliminar los otros submarinos separando a los torpedos del capitán. Cuando se quede el capitán sin torpedos, se considerará el submarino hundido. Ganará el submarino que tenga algún torpedo.

Reglas. El capitán ganará a sus torpedos mediante un código clave. Este código clave consiste en :

- ?? Girar a la derecha: tirar oreja derecha
- ?? Girar a la izquierda: tirar oreja izquierda
- ?? Detener el submarino: Dos golpes en los hombros.
- ?? Lanzar torpedo: golpe cuidadoso en la cabeza.

Este código irá pasando desde el capitán al último torpedo. Se separan las partes de un submarino disparando un torpedo hacia ellos. El torpedo deberá intentar romper la estructura del submarino separando sus componentes. La parte separada del capitán se elimina.

50.-LAS PRESENTACIONES

Se divide a la gente en 2 grupos formando dos anillos concéntricos mirándose entre sí.

Cada persona tendrá de 10 a 30 segundos (dependiendo de la gente) para contarle al que tiene en frente todo lo que se le ocurra de sí mismo. Empieza el anillo anterior, después el exterior y al acabar los dos, el anillo interior se mueve una posición hacia la derecha para tener a otra persona enfrente y repetir el proceso. El juego acaba cuando el anillo interior ha hecho una vuelta completa.

51.-CARRERA DE BARCAS HUMANAS

Cada barca esta formada por ocho ó diez jugadores de rodillas. Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila e jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo

tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.

52.-PIES QUIETOS

A cada chaval se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de chavales. Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota tenis, craquet, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El chaval cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El chaval con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son más bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercar lo más posible al chaval más próximo. Entonces intenta dar al chaval con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El chaval al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el chaval es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el chaval que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a él. Una vez que la pelota es llevada al círculo el juego comienza de nuevo. El chaval con menos puntos al finalizar el juego gana.

Este juego es un juego idóneo para jugar en una acampada en la que la Navidad esté cercana. Preferentemente por la noche. Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se esconderán las pruebas. Estas pruebas vendrán en un sobre cerrado con un número. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá abrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrá pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control. Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está abierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si esta cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algún otro equipo dentro. Los monitores evalúan las pruebas y puntúan también el orden de terminación de todas. Algunos ejemplos de pruebas son: * Representar el Belén. * Decir algo con un polvorón en la boca. * Llevar a uno disfrazado de árbol de Navidad * Inventarse un villancico. * Inventarse una historia con unas palabras determinadas. * Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y dársela en la boca a otros. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

53.-ENCONTRAR LA CAMPANA

En este juego se necesita una campanita o cascabel. Se tiene que formar un círculo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados. Los del círculo tendrán que pasarse el cascabel de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga el cascabel paga.

54.-EL PUEBLO SE DUERME

Este juego consiste en que un asesino debe de matar al máximo número de personas del pueblo sin que le descubra. Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policía dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino

debe, con todo el silencio y discreción posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su víctima. Una vez que la víctima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policía se despierta y acusa". Entonces el policial, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso, el director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policía se duerme" y (una vez dormido el policía) "el pueblo se despierta". En este momento es cuando el director dice quien ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo, se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policía no debe decir en ningún momento lo que es. Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán también los compañeros más cercanos.

55.-VELOCIDAD EN CARRETERA

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en círculo y se sienten (bueno, también se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el círculo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se estuviera viendo y haciendo la onomatopeya del coche a gran velocidad (algo así como *ñaaaaaum*). El siguiente del círculo, aquel al que "le ha llegado el coche" puede hacer tres cosas: seguir el movimiento haciendo el mismo giro y el mismo sonido; hacer la onomatopeya de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la dirección del coche o también puede hacer el sonido de un intermitente, con lo que el coche saltará una persona. Se recomienda que se haga tres rondas introductorias en las que se van introduciendo las tres reglas. Lo importante de este juego es hacerlo con velocidad. Si alguien se equivoca o tarda mucho se elimina.

Hay otra versión del juego en el que la gente se pone alrededor de una mesa con las manos cruzadas con los compañeros de al lado. La mano derecha cruzada con la izquierda del de la derecha y la izquierda con la derecha del de la izquierda. Las reglas son las mimas, pero un golpe de la mano en la mesa sigue normalmente, dos golpes cambia de dirección y tres salta una mano. Las manos se funcionan individualmente y se eliminan de igual modo.

56.-¿TE GUSTA MI VECINO?

Se hace sentar a todos los scout en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que esta de pie se pregunta a cualquiera, TE GUSTA TU VECINO ?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que esta de pie. PORQUE?, el que esta sentado entonces contestará. PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambian de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

57.-CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviosos venados: la cacería consiste en que los sabuesos

buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

58.-PITO LOCO

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

59.-PROTEGIENDO LAS BASES

Se tienen que hacer grupos suficientes para que haya 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, patatas...

Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

Reglas:

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

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

60.-CACERÍA DE AGUA

Cantidad mínima de participantes: 4 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.

61.-CAMINANDO CON PRECAUCIÓN

Se forman dos equipos, uno de hombres y otro de mujeres. Se pide un voluntario de cada equipo, luego se les pide a todos los jóvenes, que coloquen y distribuyan en el piso sus artículos personales como joyas: relojes, pulseras, anillos, etc. Después de que los voluntarios vieron dónde quedaron los objetos, se les vendan los ojos a ambos. Cada equipo ayudará a su representante, guiándolo para que no pise los objetos que hay en el suelo, pero antes de que empiecen a caminar, pero ya con los ojos vendados, los líderes recogerán rápidamente todos los objetos del suelo, después que terminen el juego se darán cuenta de que todos se rieron de ellos, porque nunca hubo nada en el suelo.

62.-CAPTURAR LA BANDERA

Divide al grupo en dos equipo 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.

63.-CONEJOS Y CONEJERAS

Este juego es con varias personas y el número de personas debe ser un múltiplo de 3. Se tienen que poner 2 personas tomándose de las manos y una persona más, en el centro de las otras 2 personas que están tomándose de las manos. Las 2 personas que están tomadas de las manos son las CONEJERAS y el de dentro es el CONEJO. El chiste del juego es ir cambiando de lugar tanto los conejos como las conejeras. Hay un GUÍA que es quien da las órdenes: cuando dice CONEJOS, éstos salen de sus conejeras a buscar una nueva, las conejeras alzan los brazos hasta que otro conejo entre. No vale quedarse en la misma conejera. Cuando el GUÍA dice CONEJERAS las conejeras son las que se mueven buscando un conejo nuevo y los conejos se quedan parados en su lugar hasta que vengan las conejeras. Cuando el GUÍA diga: REMOLINO O TODOS REVUELTOS todos se cambian de posición, los conejos pueden ser ahora conejeras y las conejeras conejos, pero siempre tienen que ser 3 en el equipo

64.-DICCIONARIO

A cada uno se le da un papel con una palabra poco conocida, sacada del diccionario, con su definición. La persona, entonces, deberá inventar dos definiciones más. Las palabras y sus definiciones se leerán en voz alta y entre todos deberán escoger la definición correcta

65.-EL ABOGADO

Se forma un círculo, en el centro estará quien hará papel de acusador o fiscal. El fiscal acusa agresivamente a cualquiera, por ejemplo: "¡Tú eres un pecador!" La persona que está al lado del acusado lo defiende (pues es su abogado), el fiscal lo mira y dice: Perdón, pero yo me dirigí a él no a usted. El que es reprendido guarda silencio, y la siguiente persona al lado derecho será entonces su abogado y así se va desarrollando la dinámica. El que se defiende a sí mismo pierde y sale del círculo, el juego se acaba cuando sólo quedan de tres a cuatro personas

66.-EL DRAGÓN ESQUIVA EL GOLPE

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 consigán, 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

67.-EL MARISCAL

Se necesitan 4 grupos con un número mínimo de 3 participantes por grupo. El líder es el mariscal y revisa las tropas, Las tropas (los grupos) se dividen en Generales, Tenientes, Sargentos y Soldados respectivamente. El mariscal (líder) dice así: "El mariscal pasa lista y se ve que los

soldados no están" (puede mencionar a cualquier otro grupo generales, tenientes, sargentos), los soldados como lo que son, saltan de sus asientos y dicen: "los soldados están". El mariscal repite de nuevo la frase y menciona a cualquier grupo, ya sea general, teniente, etc. Así cada grupo tiene que responder de la misma manera. Si alguno se queda sentado o se equivoca al pronunciar, baja de rango ya sea de generales pasan a soldados, y los que estaban en soldados pasan a sargentos hasta seguir sucesivamente al rango más alto. El mariscal puede perder el puesto, ya que se le puede reprender diciendo "el mariscal no está" y si no contesta: "El mariscal está", pasa a soldado y su labor la cumple los que estaban en generales.

68.-ELIMINACIÓN

El juego empieza cuando el "comandante" lanza las bolas (tres o cuatro bolas suaves) al aire. Luego todos usan las bolas para "dispararle" a alguien. Cuando eres herido la primera vez puedes todavía jugar de rodillas. La segunda vez que eres herido debes jugar en tu espalda o estomago (durante este tiempo todavía te pueden disparar). Con el tercer tiro te matan y te deberás sentar fuera del juego hasta la siguiente "batalla

69.-FÚTBOL CON AIRE

Forra una mesa con papel o periódico, y dibuja un campo de fútbol. Divide al grupo en dos equipos y siéntalos alrededor de la mesa. Use una pelota de ping-pong. El objetivo es llevar la pelota por el campo hacia la portería soplando. Se puede establecer cualquier número de partidos, penaltis, etc. Solo un jugador podrá defender la portería. Los jugadores no podrán usar las manos, la cabeza alguna otra parte del cuerpo. Sólo pueden soplar la bola.

70.-GOTERA SOBRE EL LÍDER

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 vacia 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.

71.-GUIÑO ASESINO

Todos se sientan en círculo. El líder de jóvenes o maestro, quien esté guiando al grupo toma una baraja con el número de cartas igual al número de participantes. Una de las cartas debe ser el AS de espadas. Entonces va a lo largo del círculo con las cartas volteadas permitiendo que cada quien tome una y no deje que nadie más la vea. Quien tenga el AS de espadas será el asesino. (también se podría pedir que todos cierren los ojos y caminar dentro del círculo y tocar a alguien que será el asesino). El asesino deberá tratar de encontrarse con la mirada de alguien y hacerle un guiño o parpadeo. Cuando a alguien le ha guiñado, debe decir en voz fuerte "estoy muerto" y sentarse en silencio hasta que acabe el juego. Por otra parte tal vez haya alguien que crea haber identificado al asesino, antes de que lo maten. Esa persona deberá decirle al grupo en voz alta quién es el asesino, si acertó se terminará el juego, si falló estará muerta en ese momento.

72.-EL VENDEDOR

Procura que uno de los muchachos sea el vendedor, escoge a uno que sea bueno para inventar excusas. Explica que el vendedor debe persuadir al grupo para que compre el contenido de una caja (o bolsa de papel) sin saber lo que hay adentro. Envía al vendedor afuera para preparar sus

argumentos de venta. Ahora muestra al resto del grupo el contenido de la caja—es muy chistoso con un rollo de papel de baño. Luego haz que regrese el vendedor. El o ella debe tratar de vender el "producto" con autoridad convincente. Los muchachos del grupo le pueden preguntar acerca del producto y el vendedor deberá dar respuestas detalladas.

73.-AJEDREZ BÍBLICO

Cuadricula la pizarra, en los cuadros de la parte de arriba escríbele libros de la Biblia y en la primer línea (vertical) de cuadros del lado izquierdo escribe nombres de personajes bíblicos. Y al resto de los cuadros pégalos sobres con preguntas bíblicas. A cada pregunta asígnale un puntaje (10, 20, 50, 70 y 100 puntos). Puedes agregarle además doble o triple, esto es que al contestar la pregunta ganará el doble o triple de los puntos según sea. Desarrollo del juego El líder pedirá a cada miembro de los equipos que le diga un personaje y un libro bíblico de la pizarra. Entonces les hará la pregunta que corresponda a esas coordenadas. Si la contestan correctamente ganan los puntos correspondientes. De no hacerlo tendrá la oportunidad de contestarla el otro equipo (las preguntas se harán en forma alternada a cada equipo). Gana el equipo que logre obtener al final más puntos.