

1. Cazadores, Sabuesos y Venados

Materiales: 1 pañuelo para vendar los ojos del cazador

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviosos venados: la cacería consiste en que los cazadores estarán con los ojos vendados y serán los sabuesos los que busquen a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

2. El reo loco.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Materiales: Una linterna por participante.

Puede ambientarse con una leyenda, con un "reo" que escapó, con un animal suelto, etc.

Un animal "herido" anda suelto por el lugar y es necesario cazarlo. Para esto los "cazadores" saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar. Es útil que de vez en cuando otro dirigente realice un grito igual que el animal, para que distraiga a los "cazadores".

3. La batalla de los globos

Materiales:

- Un globo por participante.

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

4. Pollito adentro, pollito afuera

Materiales:

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

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

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

5. Dibujos en equipo

Materiales:

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

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió súper bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por

equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, 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.

6. Conquista del círculo

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.

Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

7. Chicote Scout

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

8. Cuncuna ciega

Materiales:

- 1 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 más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

9. Las cuatro esquinas

Materiales:

- 4 Pañuelos.
- 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelos en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelos. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelos. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos.

10. Veneno

El grupo se forma en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, el dirigente a cargo se coloca en el centro del círculo, el cual al hacer sonar su silbato todos los integrantes tiran hacia atrás con toda su fuerza, el integrante que se suelte o choque con el dirigente queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un solo integrante. En lugar del dirigente puede colocarse un trípode (con palos) en el centro del círculo y hacer que los chiquillos al mismo tiempo que tiren hacia atrás giren (como una ronda). Si esto se hace hay que tener cuidado con el terreno en que se realiza el juego ya que al soltarse alguien del círculo, cuando están rotando y tirando, saldrá disparado fuera de él.

11. Dos líneas y dos pañoletas.

Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se colocan dos pañoletas sobre la línea de manera que sobre salgan las puntas de la misma a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el coordinador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y tratarán cada uno de agarrar la pañoleta y llevársela a la línea rival y atar en el pie de cualquiera de sus integrantes la pañoleta e inmediatamente deberá de volver a su línea, desatar la pañoleta rival y entregársela al coordinador que deberá de estar en el centro. Gana el que entrega la pañoleta más rápido. Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

12. Las banderas.

El juego se llama "Las banderas" y es muy sencillo, su duración oscila entre 10 y 20 minutos, y está dirigido a un grupo bastante numeroso, a partir de 20 personas. Se dividen los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo, también debe elegir un emplazamiento que será la cárcel en la que pondrá a los miembros del otro equipo que coja prisioneros. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve la pañoleta, y se le deposita en la cárcel. Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello. Estos deben ser capaces de llegar hasta la cárcel, y solo entonces pueden volver a su campo para estar seguros. Pero ninguno de ellos (ni los liberados ni el liberador) pueden ir a coger la bandera hasta que regresen a su campo. Es un juego muy divertido, y se pueden jugar varias partidas si se ve que están resultando demasiado cortas. Lo recomendable, como en todos los juegos, es dejar de jugar cuando se vea que los chavales se lo están pasando bien, para dejarles buen sabor de boca y no quemar demasiado el juego.

13. Bulldog.

Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20*10 mts. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

14. A la caza de los pañuelos.

Cada uno de los participantes en el juego debe tener un pañuelo colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de él.

El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo al contrario si que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas). Aquí es preferible tener disponible solo una mano por lo que deberán de amarrar la otra a la cintura. Deben evitarse los golpes o juego brusco.

Variación: El pañuelo puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo. Por ejemplo:

En el tobillo de un pie: la pelea es espectacular, es bastante más complicada y de mayor duración.

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

En la cabeza: muuuuuuy peligroso!! !

15. Pelea de pañuelo a caballo.

Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañuelo al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar el pañuelo a las otras parejas sin que le quiten el propio. Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes.

176 Pelea de pañuelo a ciegas.

Se forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que hará de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañuelo atrás (igual que la pelea simple). Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañuelos entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc.). Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.

El juego es súper bueno...

17. Las cuatro colinas

Objetivos:

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales.

Desarrollo:

Escoger un terreno muy accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumigas, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores, que han recorrido el terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores.

- Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores
- Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de sus participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar.

Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún problemilla.

Material:

Cada uno de los defensores deben llevar una linterna, y debe haber dos o tres lumigas dentro del perímetro.

18. El fugitivo

Objetivos:

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales.

Desarrollo:

Uno de los monitores se lleva al grupo de chavales que van a perseguir al fugitivo, mientras que otro de los monitores se lleva al chaval que hará de fugitivo. Este monitor debe marcarle a este chaval una superficie cuadrada de aproximadamente 100 metros cuadrados. El resto de los chavales se encontrarán a unos 500 metros de dicha zona. Una vez explicadas las normas, los perseguidores deben cazar al fugitivo, éste lanzará un silbido con un pito cada dos minutos, el fugitivo se encuentra dentro de unos límites que se deben determinar (estos límites no son los 100 metros cuadrados, sino una zona mayor pero delimitada para que los chavales no se despisten). El fugitivo puede desplazarse cuanto quiera, dentro de su zona. Los perseguidores deben capturar al fugitivo. Esta captura se puede hacer bien por contacto, o bien mirándole una letra que debe llevar anotada en unos cartones, uno a la espalda y otro en el pecho. Si es de ésta última manera, debemos señalarles que el árbitro juez, se encontrará en la línea de salida y deben volver para comunicarle el número que llevaba anotado, si se lo dice, habrá ganado el juego. Podemos dar una bolsa de golosinas.

Material:

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

Debemos dar unos pequeños consejos a los chavales:

- El ruido y los movimientos bruscos son los mayores enemigos del stalker
- Hay que vestir ropas oscuras, y no llevar objetos luminosos y ruidosos
- Evitar zonas destapadas y avanzar por zonas sombrías
- No permanezcáis agrupados
- No perdáis nunca la orientación

19. El prisionero

Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de troperos más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

20. Acecho mutuo

Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (05-1km de radio). 10-15' mas tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto, pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.

21. Los animales sagrados

Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo...), se esconderán unos 10' antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle recogerá una menor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (p.ej. 3'). El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.

22. El invisible

Uno de los líderes será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas: Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrá otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños,

23. La caza de la culebra

En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de Troperos haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 troperos cogen la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por un líder a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren a por ella ganando quien la coja primero (como el pañuelo, pero arrancando los 2 en paralelo).

24. El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta,

...).

Variante: Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

25. Cazar el ruidoso

Todos los troperos con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan dar caza los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza en cuadrúpedo y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

26. El guía ideal

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

27. Juegos de relevos

Relevo 1:

Hay tantas botellas como patrullas (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Las patrullas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o llave para poderse ir llenan la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado adonde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

Relevo 2:

Cada patrulla se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un barreño lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

28. Gymkhana

- La Gymkhana será rotativa, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas la pruebas de la misma.

- Cada grupo llevará un lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma, deben encontrar al coordinador de la Gymkhana para que les dé la letra correspondiente a su prueba.

- Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del campamento. El lugar y el número de prueba correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba, deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla.

- La Gymkhana comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a su correspondiente prueba inicial.

- Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador de la Gymkhana y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.

29.- Completar una Historia

Rellenar 10 líneas con 3 palabras dadas. El principio de la historia se les da y es el siguiente:

Érase una vez una mancha que no saltaba con Ariel, así que el dueño fue a preguntar al vecino. Resulta que el vecino tenía una mancha igual, por lo que fueron a la tienda a preguntar por un detergente. Pero el tendero tenía el mismo problema. Entonces los tres muchachos estaban frustrados por no tener una solución convincente y se internaron en el Monasterio de Silos (Burgos). Allí cantaron cantos gregorianos y entonces observaron que la mancha resbalaba por el jersey; pero no se caía. Y como no se caía, llamaron a otro elefante"

Lista de palabras:

Grupo 1: TIJERAS, COLON, PERDICES

Grupo 2: NEGRO, FELICES, COCODRILO

Grupo 3: LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN

Grupo 4: 30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN

Grupo 5: MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS

Grupo 6: HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS

Grupo 7: PILA, SILLÓN, PITUFO

Grupo 8: PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA

Organización: 1 líder, 20 folios y bolígrafos.

30.- Ropa al revés

Deben ponerse TODA la ropa al revés, y esto incluye TODA (Pantalones, camisas, camisetas, pañoletas, calcetines,...). Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del líder todos juntos.

Organización: 1 líder.

31.- Cosas disparatadas

Deben encontrar y llevar al líder la siguiente lista de cosas:

1. Calcetín amarillo (o con algo amarillo)
2. Calzoncillos a rayas (o con alguna raya)
3. Deportivos (tenis) blancos
4. Calendario
5. Insecto vivo (escarabajo, mosca, hormiga, ...)
6. Reloj con cronómetro

Organización: Un líder.

32.- Regala una sonrisa

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

Organización: Un líder.

33.- Lo voy a resistir!!!

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más Divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o se rasca el tiempo comienza de nuevo.

Organización: Un líder, un cronómetro.

34.- Todos a correr

Se atan entre todos los cordones del calzado y deben correr hasta el final una distancia moderada (por ejemplo el campo de fútbol).

Organización: Un líder, unas tijeras.

35.- Soy rico

En una bolsa completamente opaca, hay una cantidad de dinero en monedas. Deben adivinar sólo tocando las monedas, la cantidad de dinero que hay. El grupo tiene completa libertad para organizarse (uno toca y va cantando las monedas que localiza,...)

Organización: Un líder, una bolsa opaca (sí es posible pequeña de tela), dinero en monedas varias

36. - Todos podemos

Entre todos deben agarrar a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable. Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a coscoletas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.

37. Control personal

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

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

38. Pelea de gallos

2 contrincantes se colocan en cuclillas (con las piernas flectadas, sin colocarse de rodillas), uno frente al otro. El juego consiste en tratar de botar al contrincante, empujándolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños.

39. Pelea de cangrejos

2 contrincantes se colocan en "4 patas" con sus dos manos y la punta de sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con una parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio.

Al igual que la "pelea de gallos" exige mucha agilidad, coordinación y viveza por parte de los participantes.

40. Una torre alta, firme y hermosa

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Materiales:

- 1 pegamento en barra por equipo
- 2-3 diarios completos que se puedan usar
- opcionalmente papel de volantín u otro para adornar

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +-30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

41. Matamoscas

Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20*10 mts. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

42. Jaula, pájaro, terremoto.

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

43. Pelea de cuncunas con pañuelo.

Se forman equipos de +-6 integrantes, que bien pueden ser las mismas patrullas. Los equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una cuncuna, el último integrante de la cuncuna se coloca el pañuelo en la parte de atrás de la cintura de la misma forma que para la pelea simple. Es preferible que participe mas de un equipo al mismo tiempo. Hay que tratar de que las cuncunas no se desarmen además de tener cuidado ya que por lo general el último de la fila puede salir volando.

44. Los submarinos.

Se forman equipos de +-6 equipos (o patrullas) los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último. El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (apúrense, a la derecha, paren !, etc.). El objetivo de cada submarino es "investir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser investidos por los demás submarinos. Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.

45. Pelea de pañuelos nocturna.

Se trata de una pelea de pañuelo simple pero en un lugar abierto, puede ser con vegetación, pero en la noche.

La idea es que sea en forma individual ya que en grupos los dirigentes tienden a estar siempre juntos. Algunas consideraciones que todos sabemos ; elección de un terreno no peligroso y si se elige que la pelea sea "sucias" o sea con todo (fuerza, todos contra todo, botando al suelo, etc) se debe aclarar que es "sin" golpes.

46. Me pica

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

OBJETIVOS: Aprender los nombres, presentación y distensión.

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

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

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

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

47. Carta al tío de América

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

48. "El Secreto Está en los Detalles"

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

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

Desarrollo:

1. Dentro de la reunión pida usted dos voluntarios para la dinámica.
2. Elija a uno de ellos y asígnele el papel de imitador.

3. A continuación vende los ojos del imitador.
4. Al otro participante se le asignará el papel de estatua.
5. Siga explicando... la estatua tomará la posición que desee buscando que pueda mantener la posición por un buen rato (puede ir desde lo común hasta lo extraño).
6. Pida al imitador, aún con los ojos vendados que tocando la estatua la examine
7. Ahora el imitador adoptará la forma de la estatua de la manera más fiel posible.

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

Enseguida se podrá hacer alusión al título de la dinámica, la fidelidad de la imitación dependido de los detalles... es, muy probable que la forma de los dedos, los ojos o detalles pequeños hayan quedado de lado en el ejercicio. Eso es común en nosotros, como creyentes, al no estar atentos a la Palabra se nos escapan muchos detalles, es bueno reflexionar en nuestra vida que aún no tenemos la claridad de ver las cosas y debemos por ello ser cuidadosos en los detalles. Los detalles a imitar son los del gran modelo a seguir, Jesucristo; su forma de reaccionar, su pensamiento, sus prioridades, sus sentimientos y cada paso que se nos ilustra en la Palabra de Dios.

49. Dinámica de Unidad y Comunicación

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

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

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

50. ¿Sabemos seguir instrucciones?

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

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

1.- ES LO MISMO 2 X 3 QUE 6 X 1 SI _____ NO _____

2.- DIBUJE UNA LINEA RECTA EN ESTE RENGLON: _____

3.- ANOTE UN TRIANGULO EN EL ANGULO DERECHO DE ESTA HOJA.

- 4.- DIBUJE UN CIRCULO EN LA PARTE DE ARRIBA DE LA HOJA.
- 5.- ESCRIBA CON LA MANO IZQUIERDA LA PALABRA YO.
- 6.- DIBUJE UN TRIANGULO EN LA PARTE DE ARRIBA DE LA HOJA.
- 7.- CIERRE LOS OJOS.
- 8.- LEVANTESE DE SU LUGAR Y DE UN APLAUSO.
- 9.- GRITE SU NOMBRE.
- 10.- QUITESE UN ZAPATO.
- 11.- NO HAGA NI ESCRIBA NADA DE LO ANTERIOR, SOLAMENTE VOLTEE LA HOJA Y GUARDE SILENCIO.

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

51. ¿Que ves?

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

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

Este papel, ahora tiene información muy valiosa.

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

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

52. La Dinámica Del Chisme

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

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

53. La Casa Sobre la Roca

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

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

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

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

54. Confianza a Ciegas

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

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

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

52. La Dinámica Del Chisme

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

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

53. La Casa Sobre la Roca

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

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

Para determinar la casa más robusta, se hará uso de una pelota de fútbol. Se lanzará la pelota de manera

equitativa a cada casa. La casa que presente menores daños será la ganadora.

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

54. Confianza a Ciegas

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

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

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

VELADAS

Debemos tener en cuenta que las veladas tienen una duración aproximada de una hora u hora y media, por lo que debemos ir adaptando la dificultad de las actividades según el tiempo del que se disponga en cada campamento. Es recomendable llevar programadas más pruebas de las, a priori, necesarias; de este modo evitaremos quedarnos sin actividades en el caso de que terminen antes de lo previsto.

FUROR.

OBJETIVOS:

- Conseguir que pasen un rato divertido.
- Lograr una cierta desinhibición en los participantes.
- Fomentar el trabajo en equipo.

DESARROLLO:

Se hará una representación del famoso, aunque antiguo, programa “Furor”. Para ello, dividiremos a los participantes en dos grupos, uno formado por chicos y otro por chicas, los cuales se situarán uno frente al otro.

Por equipos deberán ir superando una serie de pruebas:

- Cantar el número máximo de canciones que contengan una palabra determinada.
- Conseguir mantener el ritmo de una canción cuando silenciamos la música. Al volver a subir el volumen, comprobamos si coinciden en el mismo punto de la canción.
- Reconocer una canción en el mínimo tiempo posible.
- Contar chistes.
- Recitar trabalenguas.
- Poner sonidos a un cuento.
- Acertar películas a partir de una serie de pistas (dibujos o palabras).
- Etc.

Los monitores otorgarán los puntos de cada prueba a uno de los dos equipos. Ganará aquel que más puntos consiga e irán lanzando a la piscina a los participantes del equipo perdedor.

MATERIALES:

- Reproductor de música.
- Altavoces.
- Cartas con trabalenguas.
- Cuentos.
- Etc.

ESPACIO NECESARIO:

Espacio amplio y al aire libre. Piscina.

3- DESAFÍO TOTAL.

OBJETIVOS:

- Conseguir que pasen un rato divertido.
- Lograr una cierta desinhibición en los participantes.
- Desarrollar ciertas habilidades motrices.

DESARROLLO:

Cada monitor dirigirá un desafío o reto. Se le entregará a cada participante una tarjeta en la que aparecen las descripciones de los distintos retos que deben superar. Una vez que superen un reto, el monitor firmará o sellará la tarjeta para demostrar que ha superado la prueba.

Terminado el tiempo, ganará aquel que haya superado todas las pruebas en el menor tiempo o el que más sellos/firmas hayan conseguido.

Las **pruebas** pueden ser:

- Apilar 3 garrafas vacías: una boca arriba, la segunda boca abajo y la tercera boca arriba.
- Poner dos recipientes de agua en fila. Colocar una bola de pin-pon en el primero y mediante soplos hacerla saltar hasta llegar al segundo.
- En una barra, se cuelga una cereza. A medio metro, se coloca la persona y mediante soplos debe hacerla llegar a la boca y comérsela.
- Colgarse de un cinturón una banana o plátano mediante un hilo. Colocar un aro en el suelo y una naranja fuera de éste, a unos 2 metros. Meneando la cadera deberá ir golpeando el plátano contra la naranja hasta entrarla en el aro.
- Se coloca una mesa inclinada, poniendo unos paquetes de folio sobre dos de las patas (por ejemplo). Sobre ésta colocamos tres pelotas de ping pong, el jugador deberá mantenerlas sobre la mesa sin caerlas golpeándolas con la parte trasera de una cuchara grande. Deberá mantenerlas durante 20 segundos.
- Se coloca un embudo entre la camiseta y los pantalones y en la frente una moneda que deberán meter en el embudo con un movimiento de la cabeza.

Cada participante tendrá un minuto para intentar lograr la prueba antes de pasar el turno al siguiente que esté esperando en la fila de dicho reto.

Los/as chicos/as marcarán sus propias estrategias de juego, dirigiéndose libremente a los retos que consideren que superarán con mayor éxito.

MATERIALES:

- Recipientes con agua.
- Pelotas de ping pong.
- Barra.

- Hilo.
- Lana.
- Cerezas.
- Aros.
- Plátanos.
- Naranjas.
- Garrafas.
- Embudos.
- Etc.

ESPACIO NECESARIO:

Amplio y al aire libre.

4.- LA NOCHE DE LAS ÁNIMAS.

OBJETIVOS:

- Conseguir que pasen un rato divertido.
- Lograr una cierta desinhibición en los participantes.
- Conseguir que venzan el miedo a la oscuridad o desconocido.
- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.
- Aumentar la confianza en los demás.

DESARROLLO:

Se forman equipos de 5. Cada componente del grupo debe tener un par de zapatillas (que no esté utilizando en ese momento). De dicho par, una zapatilla la entregarán a los monitores (preferiblemente chanclas o zapatillas de poco valor).

Los monitores irán a esconder las zapatillas por distintos rincones del albergue. Mientras tanto, cada grupo formará un círculo con las zapatillas que ellos poseen y anotarán en una tarjeta los nombres de los componentes del grupo, la cual la situará dentro del círculo. Esto servirá de referencia y para verificar los resultados obtenidos por el grupo.

Cuando todas las zapatillas estén escondidas u ocultas, se dará una señal y los grupos deberán ir a encontrar las que les faltan. Pero deberán tener mucho cuidado, pues algunos monitores harán de fantasmas y podrán robarles una zapatillas si cuando se aparece ante un grupo, alguno de los componentes grita.

Ganará el equipo que antes complete la colección de zapatillas o que más zapatillas haya recuperado.

MATERIALES:

- Linternas.
- Tarjetas.
- Zapatillas.
- Sábanas.
- Velas.
- Reproductor de música.
- Música de terror.
- Etc.

ESPACIO NECESARIO:

Son válidas todas aquellas zonas del albergue o campamento que sean seguras de transitar con escasa luz (excepto

cabañas privadas y despachos).

5.- EL CLUB DE LA COMEDIA.

OBJETIVOS:

- Lograr que pasen un rato divertido.
- Conseguir cierta deshinibición por parte de los participantes.
- Fomentar el contacto físico.

DESARROLLO:

Se realizarán distintos tipos de **pruebas**.

– Chistes. Se colocan formando un corro y en el medio un montón de tarjetas boca abajo. Estas tarjetas contienen los distintos temas de los que pueden tratar los chistes (animales, médicos, curas, profesores,...). Comienza uno sacando una tarjeta y deberá contar un chiste relacionado con el tema. Por turnos, el resto deberá hacer lo mismo. Cuando a uno/a no se le ocurra un chiste con un tema en concreto, podrá obtener otra tarjeta pero antes, el último que haya contado un chiste, deberá hacerle cosquillas hasta lograr que se ría.

– Historia sin sentido. Sale un voluntario y empieza a contar una historia. Los monitores, irán diciéndole palabras que debe incorporar a su discurso. Cuando algún compañero se ría descaradamente, éste pasará a ocupar su lugar.

– Aguantar sin reír. Se forman parejas. Éstos, se sentarán uno frente al otro y deberán mirarse a los ojos en silencio. Cuando alguno de los dos se ría, deberán hacer un cambio de pareja. El objetivo es lograr aguantar la risa el máximo tiempo posible.

– Monólogos. Se distribuyen por equipos y, a cada uno, se le da un tema sobre el que deben escribir un sencillo monólogo.

– Teatro absurdo. Se dividen en pequeños grupos y se les da, a cada uno, una tarjeta con una situación cotidiana. Deberán representarla introduciendo los elementos (verbales o no) que consideren necesarios para lograr que el público se ría.

– Doblaje. Se distribuyen por equipos. Se les enseña una escena conocida de alguna película o un anuncio. Deberán simular un guion diferente para ella y representar el nuevo doblaje ante el resto de compañeros. Deberán hacer coincidir las conversaciones inventadas con los turnos de palabra de los actores. Otra opción es hacerlo sin ensayar, si no que improvisen un diálogo sobre un tema dado por los monitores.

MATERIALES:

- Tarjetas.
- Reproductor de vídeo.
- Altavoces.

ESPACIO NECESARIO:

Al aire libre.

6.- LOS DETECTIVES.

OBJETIVOS:

- Provocar un juicio o debate en el que expresen sus opiniones libremente.

– Fomentar que los participantes se conozcan entre ellos.

DESARROLLO:

En la primera jornada del campamento, se le da a cada participante una libreta con el nombre de uno de los compañeros o compañeras del campamento. Se les pide que, de manera secreta, intenten reunir toda la información posible acerca de esa persona la cual ellos desconocían hasta llegar al campamento.

Durante la velada, forman un corro y cada uno conserva la libreta donde ha escrito toda la información obtenida de la persona que han tenido que espiar durante las jornadas anteriores.

En una cartulina o pizarra, se dibuja una tabla que deberán completar mediante consenso grupal. En ella, aparecerá un listado con los nombres de cada participante. Primero, se les pregunta a cada uno quién cree que le ha espiado. Después, siguiendo la lista, deberán ir aportando una serie de información y datos de esa persona (excepto el espía).

Por último, cada uno deberá leer la información obtenida (nunca detalles comprometidos) e iremos comprobando si han conseguido obtener más información que el resto de compañeros ignora.

Al final, comprobaremos si la tabla estaba bien completada y quién ha sido la persona que más información ha obtenido. También comprobaremos quiénes han sido los espías más discretos.

MATERIALES:

Pizarra, cartulinas, rotuladores, tizas, libretas, bolígrafos,...

ESPACIO NECESARIO:

Al aire libre o en el salón de usos múltiples.

Juegos con telas /paracaídas

El paracaídas es una tela circular de dimensiones variadas y bastante coloridas, pues el color suele ser protagonista en muchos de los juegos que con él se pueden realizar.

Los podemos realizar con varias asas en su perímetro, para favorecer que los niños lo sujeten y realizar un agujero en el centro.

– **TIERRA-AGUA-CIELO**. Todos los niños se disponen en círculo sujetando el paracaídas, bien por sus asas o bien por la tela directamente. Cuando el monitor grite “Tierra”, los niños deberán mantener el paracaídas a la altura de los tobillos. Si grita “Agua”, lo sujetarán a la altura de la cintura y lo harán ondear. Por último, si grita “Cielo” estirarán los brazos y colocarán el paracaídas todo lo alto que puedan.

Este juego es muy sencillo, pero muy útil para presentar este nuevo material a los chicos y que aprendan a manejarlo. El monitor irá aumentando el ritmo de las consignas dadas y las risas estarán más que aseguradas.

– **RULETA DE COLORES**. En este juego el paracaídas se coloca en el suelo. Los niños girarán alrededor de él cantando una canción o al son de la música. El monitor deberá decir, en un momento dado, “Color.. color... (Cualquier color que contenga el

paracaídas). En ese momento, los niños deberán dirigirse rápidamente a una zona del paracaídas de dicho color y sentarse sobre esa zona de la tela. Podremos pintar una señal en la mano del último que se siente o de todos aquellos que no hayan conseguido entrar en el área mencionada (permitir a un niño por zona coloreada del color anunciado). Cuando uno obtenga 3 marcas, se finaliza el juego.

– **BABERO GIGANTE**. El juego comienza con la misma posición inicial que en el juego anterior, pero con todos los niños sujetando el paracaídas en su perímetro y haciéndolo ondear. El monitor irá nombrando a los distintos jugadores por turnos. Cuando un jugador es nombrado, deberá pasar por debajo del paracaídas (cuando la tela logra su máxima altura) y deberá sacar la cabeza por el agujero central, como si luciera un enorme babero.

Este juego puede constituir una divertida dinámica de presentación.

– **EL LADRÓN DEL COLOR**. Todos los jugadores se disponen en círculo menos uno. Éste estará situado bajo el paracaídas o en el agujero central. El resto sujetará el paracaídas por su perímetro tocando, cada uno, una área de color distinta. Éstos, harán ondear el paracaídas sin soltarlo. Cuando el monitor vea que la tela ha alcanzado su altura máxima, gritará el nombre de un color. En ese momento, los niños que estén ocupando el color mencionado, deberán pasar por debajo del paracaídas y cambiarse de zona. El niño del centro deberá, a su vez, robar una zona libre; de este modo, obliga a uno de sus compañeros a ocupar el agujero central.

– **TORNADO**. Misma posición inicial que en el juego anterior. Los niños ondean el paracaídas y el monitor coloca varios globos sobre la tela. El monitor deberá cronometrar o contar los segundos que tardan los niños en deshacerse de los globos, dirigiéndolos hasta el agujero central. También pueden usarse pelotas.

– **COMPETICIÓN DE BARCOS**. Juego similar al anterior. Esta vez, se coloca sobre el paracaídas un globo de cada color que tenga el paracaídas. Cada globo tendrá un barco dibujado. Además, se colocará un globo de un color distinto con una calavera pintada (bomba). Los niños tratarán de ondear el paracaídas de modo que el barco de su color no atraviese el agujero central. Si en lugar de un barco, quién lo hace es la bomba, todos los barcos explotarán. Ganará el equipo o el último barco que quede sobre el paracaídas, siempre y cuando se caiga la bomba.

– **IGLÚ**. Este juego es para niños más mayores. Se trata de ondear el paracaídas y, cuando esté en su punto más alto, sentarse mientras se coloca el trozo de tela sujetaada bajo el culo.

Hay que intentar que el paracaídas quede bien tensado para que la forma de iglú aguante. Si se consigue, se puede aprovechar el momento para hacer algunas preguntas divertidas al grupo, cantar una canción, contar una historia,...

El paracaídas es un recurso muy versátil ya que con él se pueden hacer juegos muy diferentes. Otro de sus puntos fuertes es lo atractivo que resulta para los niños. No obstante, si trabajáis con niños muy pequeños es posible que al principio le tengan un poco de “miedo”. En este caso, os recomiendo que empecéis por juegos en los que el paracaídas se mantenga en el suelo. Animadles, en esta posición, a que repten por debajo de la tela y que lleguen hasta el agujero.

Cuando logren familiarizarse con la tela, podemos pedirles que intenten ondear el paracaídas. Si hay adultos, sería mejor que lo ondeasen ellos, para que los pequeños se atrevan a pasar por debajo de la tela sin el temor de quedar “atrapados”.

1-CORAZONES

Objetivo: Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo

Participantes: para 40 personas.

Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.

Reglas:

- a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa
- b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel
- c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente
- d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.
- e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias

2-PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

Reglas:

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

Por ejemplo:

1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música
2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel

Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

3-IDENTIFICACIÓN CON UN ANIMAL

Destinatarios: **Niños, jóvenes y adultos**

Objetivo: Todas estas actividades ayudarán al grupo a conocerse e integrarse un poco más.

Material: Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Se pegan en la pared para ambientar el lugar. Algunos letreros con frases como éstas: "Porfiado como mula", "Lento como tortuga", etc.

Desarrollo:

- 1.- El animador invita al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta:
A veces asociamos a las personas con animales por su forma de actuar o su aspecto físico. Los animales pueden ayudarnos a describir un poco lo que somos nosotros.
Hoy queremos que cada uno piense en aquel animal con cuyas características se siente de alguna manera identificado.
- 2.- En un momento de silencio, cada uno piensa en el animal con el cual se identifica.
- 3.- Se reúnen en equipos si el grupo es muy numeroso. Aquí cada uno se presenta y luego da a conocer el animal con el cual se siente identificado. Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.
- 4.- Juntos intentan identificar a personajes conocidos por todos con algún animal. También pueden intentarlo con algunos grupos o instituciones, incluso pueden hacerlo con el mismo grupo.
- 5.- También pueden realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras. En una reunión plenaria los equipos presentan sus mensajes y los demás tienen que descifrarlos.

Evaluación: Esto se puede hacer apoyándose en estas preguntas: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

4-LA MALETA CON SOMBREROS

Observación: Para realizar con chicos durante una convivencia. Material: Una maleta (Valija o bolso) – Sombreros, gorros, pañuelos, gorras, etc., en abundancia – Organización:

Se pone en medio de un cuarto, una maleta llena de sombreros y pañuelos para la cabeza. Reglas:

Cada participante, uno tras otro, sucesivamente, se acerca a la maleta, la abre y hace una presentación de su persona en función del sombrero o pañuelo que escoja. Con él se cubre la cabeza.

(El animador también debe hacer su presentación)

Lo que se espera

– Formar un grupo – Crear ambiente – Percibir los distintos caracteres de unos y otros.

Otros posibles usos:

Una posible variante es que, en el propio micro en que se dirigen a la convivencia, cada cual es invitado a presentar a su vecino de asiento: un detalle característico, un aspecto de su vestimenta, etc.

Es una estupenda y divertida manera de empezar a conocerse.

Algunas dificultades:

Procurar que todo el mundo se presente, ayudando especialmente a los más tímidos y defendiendo discretamente a los que suelen ser objeto de más burlas.

El animador nunca debe presentarse el primero.

Reflexión:

El animador deberá apuntar cuidadosamente la forma en que cada cual se expresa y se presenta ante los demás. En este juego, efectivamente, se manifiesta lo que cada uno quiere ser y la facilidad (o la torpeza) para expresarlo ante los demás, especialmente al comienzo de la adolescencia. Se manifiesta lo que cada uno es y lo que el grupo nos hace o nos obliga a ser.

5-JUEGO DE LAS TARJETAS

Objetivo:

– Facilitar la integración de los participantes – Calor Humano

– Memorizar los nombres.

Tiempo: 40 minutos

Lugar: Una sala grande para formar un círculo entre los participantes Materiales: 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. 1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

Estructura del Ejercicio:

– Distribución de los Materiales

– Explicación y llenado de las tarjetas

– Ejecución de la lectura.

– Realización del ejercicio de la memorización

– Descripción

Desarrollo:

Primera Etapa:

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:

A

N

G enial

E ntusiasta

L

A migable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

Segunda etapa:

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar – o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa – etc.

6-EL BINGO DE PRESENTACIÓN

– El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador.

– Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

– Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. El ejercicio se puede realizar varias veces.

7-LA PELOTA PREGUNTONA

· El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

· Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.

· La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

· El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

8-LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

9-PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: “Pedro llama a María”,

María responde “María llama a Juan”, Juan dice “Juan llama a Pablo”, etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

10-LOS REFRANES

Objetivo: Presentación y Animación

Materiales: Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

Desarrollo: Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.

11-LOS NOMBRES COMPLETOS

Objetivo: Presentación, ambientación.

Materiales: Tarjetas, Alfileres.

Desarrollo: Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.

El ejercicio continua hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

12-BAILE DE PRESENTACION

Objetivo: Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

Materiales:

- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o Maskin tape.
- Algo para hacer ruido: radio, cassetes, tambor o un par de cucharas.

Desarrollo:

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿ Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo: “preparar el terreno para la siembra”;, otro: “que estoy en contacto con la gente”, otro: “que me permite ser creativo”, etc.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con alfileres en el pecho o en la espalda.

Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas a fines se van cogiendo del brazo y se continua bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.

Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formados; si hay muchas personas solas, se da segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.

Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí él porque de las respuestas de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario sobre la base de que afinidad que se conformó, cual es la idea del grupo, porque eso es lo que más les gusta de su trabajo.)

13-CANASTA REVUELTA

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

14-EL AMIGO SECRETO

Objetivo: Crear un clima de compañerismo e integración.

Material: Papeles pequeños.

Desarrollo: El primer día del taller o curso, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a que se dedica y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.) Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto".

Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con los amigos secretos de tal forma que este no nos reconozca. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona)

Reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas, etc.

Esto implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez), enviándole alguna carta o algún obsequio (lo que la imaginación de cada cual le sugiera).

Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del taller, o lo colocamos en algún sitio específico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quien es el amigo secreto.

El último día del taller se descubre los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dicen quien cree él que es su amigo secreto, y por qué; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.