

## JUEGOS NOCTURNOS

### **JUEGO N° 1: PILLA - PILLA NOCTURNO**

Objetivo: Mejorar la observación y orientación.

Ámbito: Recreativo

Material: Silbato y linternas.

Edad: 8 años en adelante.

Organización: Se divide el grupo en dos grupos diferenciados y se delimita el terreno de juego.

Desarrollo: A la señal, un grupo, previamente elegido, tendrá 4 minutos para esconderse, dentro del terreno delimitado. Al pasar los 4 minutos. Se hará sonar un silbato, lo cual significará la salida del grupo que estaba esperando. Deben intentar pillara la mayor número de personas del equipo contrario, en un tiempo máximo de 7 minutos.

Una vez que pillan a alguien, deberán llevarlo a un lugar indicado, donde se acumularán a todos lo pillados. Una vez cumplidos lo 7 minutos, se cambian los papeles.

El que más pille es el que gana el juego.

### **JUEGO N° 2: ASALTO A LA BANDERA**

Objetivo: Coordinación de movimientos sin hacer ruido.

Ámbito: Recreativo

Material: Linternas para los monitores, un lumino y una bandera.

Edad: de 8 en adelante

Organización: Gran grupo. Un punto luminoso colocado en un lugar visible, junto a una

bandera y monitores escondidos en lugares estratégicos con linternas.

Desarrollo: Se coloca un punto luminoso, en un lugar muy visible y a su lado una bandera. A la señal, todo el mundo debe intentar conseguir la bandera.

La dificultad radica en que hay personas escondidas (monitores) en lugares estratégicos. Los participantes deben llegar a la bandera sin ser vistos. Si son enfocados con las linternas de los monitores, deben retroceder 40 pasos.

Gana el que consiga la bandera.

### **JUEGO N° 3: Fugitivo**

Objetivo: Coger al fugitivo

Ámbito: Recreativo, Orientación por sonido

Material: Un silbato

Edad: Cualquiera

Organización: Pueden dividirse en equipos o ser individual. Se suele jugar en un pequeño bosque

Desarrollo: El "fugitivo", que es mejor que sea un adulto, se esconde (subido a un árbol, en unos arbustos...). Al comienzo del juego todos los niños deben ir a buscarlo; debido a que hay poca luz, deben guiarse por los pitidos que cada cierto tiempo emitirá el fugitivo, sin salir de su escondite. Cuando los niños encuentren al fugitivo, éste puede salir corriendo, ya que siempre es divertida una gran carrera final.

### **JUEGO N° 3: Comandos**

Objetivo: Estrategia, Liderazgo

Ámbito: Psicomotricidad, nocturno

Material: huevos de rellenos de harina, ropa negra, 2 banderas y pañoletas de 2 colores

Edad: De 10 en adelante

Organización: Se divide en 2 grandes equipos, todos vestidos de negro, pero con una

pañoleta de un color en el cuerpo, para ver de que equipo son, armados con 5 huevos

cada integrante.

Desarrollo: Debe desarrollarse en la noche, de preferencia en un bosque o lugar abierto, los 2 equipos elegirán un lugar donde poner su bandera y elegirán a un capitán, que designara que integrantes del equipo son defensivos y quienes ofensivos, el objetivo es tomar la bandera del equipo contrario, pero si se recibe 3 huevazos, que se verán las marcas en la ropa negra, se deberá de salir del juego, aquí el niño también aprende a ser honesto, porque se debe de salir a los 3 contactos.....es muy divertido en la práctica.. y cada persona organizadora puede agregarle más reglas si quiere, o cambiar de ' ' armas ' ', el chiste es pasar un largo rato agradable...

SUERTE

### **JUEGO N° 4: El ciervo y los lobos**

Objetivo: Mejora de la orientación nocturna y auditiva

Ámbito: Recreativo

Material: 2o3 silbatos y linternas (por niños)

Edad: 8-14 años.

Organización: Grupos, dependiendo el N° de participantes

Desarrollo: Un monitor es el ciervo y se ocultara a oscuras. Los niños son los lobos y deben encontrar al monitor que cada x tiempo debe hacer sonar el silbato. Los niños solo dispondrán de linternas y es mejor que vayan en grupo por si se pierden. No se debe hacer en un campo muy grande. Para mayor diversión es conveniente que mas de un monitor lleve silbato y haga de ciervo situándose en el lado mas opuesto del otro monitor. Cuando los niños se acerquen el otro debe hacer sonar el silbato para que no encuentren a ninguno. Eso si, los niños no lo deben saber. El tiempo de juego se podrá extender a gusto. Pero os recomiendo que no los tengáis mucho buscando sin encontrar a nadie por que se aburren y descubren la trampa. Cuando encuentran a un monitor se acaba la búsqueda y se empieza si así se desea.

## **JUEGO N° 6: Luces y Sonidos**

Objetivo: Orientación - Cooperación Grupal

Ámbito: Actividades de Campamento

Material: linternas con luces de diferentes colores, silbatos

Edad: 8-99

Organización: Dividir al grupo en equipos de igual cantidad de participantes.

Desarrollo: A cada grupo se le entrega una tarjeta de objetivos que debe encontrar, previamente se delimita el campo de juego (preferentemente lugar con posibilidades

de esconderse), cada monitor representará un objetivo (p. ej. "luz verde", silbato, vaca, luz amarilla, etc) el grupo deberá encontrar los objetivos planteados en su tarjeta en el orden estipulado, y no podrá llevar más de una linterna por grupo.

Al dar la orden de comenzar el juego, todos los grupos salen en busca de los objetivos,

el que primero lo logra es el ganador. Los monitores, al ser encontrados por el grupo firmarán la tarjeta, pero sólo si el grupo se halla completo, es decir que no pueden dispersarse y buscar cada uno un objetivo diferente para ganar tiempo.

Espero que les sirva, nosotros por aquí lo usamos mucho y a los chicos les encanta, (a los mayores también), se le pueden agregar varias cosas, por ej. para firmar una vez que me encuentran, me tienen que hacer reír, o tienen que inventar una canción entre todos, realizar una figura que no tenga más de 4 apoyos en el suelo, etc, etc. Ya se que el juego es muy conocido, pero aún existe gente que no lo conoce.