

JUEGOS DE EXTERIOR

1. - Los mancos.	20. - El torneo medieval.	39. - Kaa, la serpiente pitón.
2. - Las serpientes.	21. - Los caballeros de la rosa.	40. - Los cangrejos locos.
3. - Los prisioneros.	22. - Los caballeros del pañuelo.	41. - El pulpo.
4. - La pelota burlona.	23. - La caza de la paloma.	42. - Los contrabandistas.
5. - La lucha por la pelota.	24. - La araña y las moscas.	43. - La bomba de relojería.
6. - El ataque a la fortaleza.	25. - Blanco y negro.	44. - Aviso de policía.
7. - La pelota caliente.	26. - Los tontos.	45. - Prueba "hebert" o múltiple.
8. - La bolera humana.	27. - El cascabel ciego.	46. - El cocodrilo.
9. - La cuchara.	28. - Las estatuas de sal.	47. - La carrera de tanques
10. - Tin a caballo.	29. - La cabra de los cuernos de oro.	48. - La carrera de los nudos.
11. - La oruga.	30. - Pelota-túnel.	49. - Las sardinas en lata.
12. - El campo nazi.	31. - La carrera ciega del cable.	
13. - La cuenta atrás.	32. - La red-barrera electrificada.	
14. - Los piratas contra las carabelas.	33. - Acorralado.	
15. - El mensaje secreto.	34. - La pelota capitana.	
16. - La guerra de las pañoletas.	35. - El avión sin piloto.	
17. - El lobo en el redil.	36. - La cacería de conejos.	
18. - Los trenes ciegos.	37. - Los platillos flotantes.	
19. - El lobo y el cordero.	38. - El banderín.	

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los mancos</u>	Nº: 1
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 14, a partir de los 10 años	
LOCALIZACION: Juego de exterior	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Se traza un círculo sobre el suelo, (más o menos grande, según el número de jugadores), en el que los participantes quepan con cierta holgura.</p> <p>Los jugadores se colocan en el centro del círculo con las manos a la espalda.</p> <p>A una señal del director del juego, cada jugador habrá de intentar sacar del círculo al compañero de al lado, empujándole con la espalda o los hombros. Esta prohibido usar las manos.</p> <p>Es una lucha todos contra todos, de forma que, quien finalmente quede dentro del círculo es el ganador.</p> <p>VARIANTE: Con grupos numerosos de participantes, se pueden hacer equipos, y el que expulse a todos los miembros del equipo contrario será el equipo vencedor.</p> <p>NOTA: Este interesante juego puede degenerar rápidamente en malos modos, sobre todo con muchachos mayores, y por ello, es preciso un árbitro muy severo que vigile a los jugadores para que se empujen sin darse golpes.</p>	
OBSERVACIONES:	
Es un juego de competición que resulta muy divertido, y donde seguro, los perdedores querrán la "revancha".	
MATERIAL:	

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>Las serpientes</u>	Nº: 2
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 20, a partir de los 8 años	
LOCALIZACION: Juego de exterior	

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se colocan en dos filas (de un mínimo de 5 ó 6 jugadores cada una) cogiéndose por la cintura.

La lucha se hace por una fila contra otra fila (las dos serpientes), que se colocan frente a frente. Las dos filas deben ser muy flexibles si quieren tener éxito.

El primero de la fila (la cabeza de la serpiente) debe procurar tocar (mordedura mortal) al último de la fila contraria (cola de la serpiente adversaria), actuando de forma que a la vez proteja su propia cola.

Vence la serpiente que "muere" la cola de su adversaria. Si una serpiente se rompe en la lucha, es vencida.

OBSERVACIONES:

Es un juego dinámico, muy interesante para entrar en calor. La labor en grupo es fundamental.

Este juego es una variante de "el lobo y los corderos".

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los prisioneros</u>	Nº: 3
---	-------

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 30, desde los 8 años de edad

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se colocan en círculo y se cogen de la mano, juntando cada pie con el de el compañero de al lado: Así forman la prisión.

En el centro se colocan dos jugadores: Los prisioneros.

Los prisioneros intentarán evadirse, pero los jugadores que forman la prisión se lo impedirán cerrando con sus cuerpos las salidas, pero, sin separar sus manos enlazadas, y sin mover los pies del suelo ni despegándolos del compañero de al lado.

Si un prisionero logra escapar, ambos son los vencedores.

NOTA: Se puede dar un tiempo para lograr el objetivo del juego (2 minutos aprox.)

OBSERVACIONES:

Juego dinámico, donde las estrategias previas son determinantes, y donde el director del juego debe cortar de raíz cualquier brusquedad.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>La pelota burlona</u>	Nº: 4
---	-------

Nº DE PARTICIPANTES: De 6 a 27 jugadores, desde los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se formará un círculo de 6 a 24 jugadores mirando al centro. La distancia entre los jugadores será de 1 a 3 metros aprox. ; en el centro del círculo se colocarán de 1 a 3 participantes, según la cantidad de jugadores. Una pelota está en posesión de los jugadores del círculo, que le la pasarán de unos a otros. Los jugadores del centro intentarán adueñarse de la pelota. El jugador que lo haga tendrá derecho a salir del centro y en su lugar entrará aquel a quien se la hayan quitado.

Este juego es muy interesante si los jugadores del centro luchan por la pelota en forma dinámica y activa. Para ello, deberán distraer y confundir a sus contrincantes con su continuo movimiento. Con la regla de los 3 segundos aplicada

en el baloncesto, el juego se vuelve aún más intenso.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad de carácter dinámico.

MATERIAL: Una pelota.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La lucha por la pelota

Nº: 5

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 8 y 20 jugadores, desde los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Dos equipos de 2 a 10 jugadores, aprox. , que se diferencian entre sí por una banda, o una camiseta, o cualquier otro distintivo, lucharán por una pelota. El juego consiste en que los jugadores de un equipo se hagan pases seguidos, sin que el contrario logre interferirlos. El jugador en posesión de la pelota deberá lanzarla a un compañero desmarcado.

El juego se desarrollará en un campo de 10 a 20 metros de ancho y de 20 a 40 metros de largo.

Este juego se podría considerar como preparatorio del baloncesto ya que en él se practican especialmente la recepción de la pelota, el lanzamiento de puntería y la desmarcación del contrario. El uso de una bola "medicinal" de 3 o 4 kilos de peso mejora los resultados. Se aconseja, por tanto, que los jugadores se separen y no se amontonen.

OBSERVACIONES: Es un juego de habilidad, que potencia el juego en equipo y la disposición táctica prefijada.

MATERIAL: Un balón.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El ataque a la fortaleza

Nº: 6

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 8 y 20 jugadores, desde los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los participantes forman en círculo alrededor de un pequeño caballete, mirando hacia el centro. El aparato tendrá una altura aproximada de 1,50 metros. La distancia entre cada jugador será de 2 a 3 metros. Sobre el caballete se coloca una pelota que deberá ser derribada por los jugadores del círculo con otra pelota. Este ataque será interceptado por el defensor de la fortaleza, que tratará de proteger la pelota que se encuentra encima del caballete, extendiendo sus brazos y utilizando todo su cuerpo para conseguirlo.

Los jugadores del círculo se pasan la pelota en todas direcciones para aprovechar el momento oportuno y hacer diana.

Quien logra derribar la pelota de encima del caballete es el vencedor y pasa al centro del círculo.

VARIANTE: Los jugadores del exterior del círculo pueden utilizar sólo los pies para mover la pelota y disparar.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, donde la intuición es muy importante, además de unos buenos reflejos.

MATERIAL: Un caballete, o cualquier objeto de suficiente tamaño que le sustituya, y dos balones.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La pelota caliente

Nº: 7

Nº DE PARTICIPANTES: De 20 en adelante, desde los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se sientan en el suelo, formando un amplio corro.

Los jugadores se pasan una pelota unos a otros, de forma que ésta vaya rodando hacia la derecha sin que salte

ningún jugador.

Los participantes deben procurar tocar la pelota lo menos posible y pasarla inmediatamente al siguiente.

El director del juego permanecerá oculto o de espaldas, y hará sonar un pito de vez en cuando. En el momento en que se oiga el silbato, el jugador que está tocando la pelota quedará eliminado. Si la pelota estuviese en el aire en ese momento, proseguirá el juego.

Si un jugador pasa mal la pelota o se le escapa, deberá ir a recogerla y pasarla de nuevo al siguiente.

Vencerá el último que quede en juego.

VARIANTE: Se puede jugar con varias pelotas a la vez.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, muy interesante para los más pequeños.

MATERIAL: Una pelota y un silbato.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La bolera humana

Nº: 8

Nº DE PARTICIPANTES: Tres equipos como mínimo de 8 jugadores.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Dos equipos se colocan en alineación paralela, uno frente al otro, a diez metros de distancia. En el espacio comprendido entre ambos se moverá a su antojo el tercer equipo.

Los jugadores de los lados lanzarán un balón arrastrándolo por el suelo, intentando tocar a los del centro. Para lanzar el balón utilizarán indistintamente las manos o los pies.

Quedarán eliminados los jugadores del equipo central que sean tocados por el balón en cualquier parte de la pierna. Será vencedor el último jugador que quede en el centro.

Entonces, un nuevo equipo ocupa el centro, y el que ha estado jugando allí, le sustituye en su lugar y comienza el juego.

VARIANTES: Este juego tiene multitud de variantes, por todos conocidas, que hace de éste juego un clásico en patios de colegio, por lo cual no recogeremos aquí más que la mención a éste hecho.

OBSERVACIONES:

Es un juego muy dinámico, apto para cualquier edad, y muy divertido, que desarrolla el espíritu de juego en equipo y la rapidez y agilidad de los propios jugadores.

MATERIAL: Una pelota de goma, para que los participantes no se lastimen.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La cuchara

Nº: 9

Nº DE PARTICIPANTES: De 4 a 12, a partir de los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

En el campo de juego se señala el lugar de salida y una meta. Los participantes llevan las manos atadas a la espalda y en la boca una cucharilla con una pelota de tenis u otra de similar tamaño.

A la señal del director del juego, salen los jugadores en dirección a la meta, quedando eliminados si se les cae la pelota.

Gana el equipo que logre alcanzar la meta con mayor número de jugadores, si se juega por equipos, o,

simplemente el jugador que primero cruza la meta, en caso de jugadas individuales.

OBSERVACIONES: Juego divertido y dinámico, sobre todo para jugadores de corta edad.

MATERIAL: Una cuchara y una pequeña pelota por cada jugador.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Tin a caballo

Nº: 10

Nº DE PARTICIPANTES: 10 parejas, a partir de los 12 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores forman parejas. Uno de ellos es el caballo y el otro el jinete. Los caballos forman un círculo a dos metros unos de otros, y cada jinete se coloca detrás de su caballo.

A una señal, montan los jinetes sobre su caballo. El director del juego le da un balón a uno de los jinetes, y éste se lo lanza al jinete que esté más alejado de él, el cual realizará la misma operación hasta que, en algún momento dado la pelota no pueda ser recogida y caiga al suelo. (los caballos, sin despegar los pies de su sitio, pueden mover su cuerpo para dificultar la recogida de la pelota por parte de su jinete).

Cuando la pelota cae al suelo, los jinetes se apean rápidamente de sus caballos, y huyen del lugar, mientras los caballos (cualquiera de ellos) recogen la pelota del suelo. En ese momento, el director del juego ordena a todos los participantes que queden quietos en el lugar en donde se encuentren. Los caballos, sin moverse de su sitio, se pasan la pelota (sin que caiga al suelo) de uno a otro, hasta que alguno de ellos, en buena posición, lance un tiro contra algún jinete cercano.

Si un jinete es tocado por el balón, los jinetes pasan a ser caballos a la siguiente jugada. Si el balón se le cae de las manos a los caballos, o en su único lanzamiento no aciertan a un jinete, vuelven a ser caballos en la siguiente jugada.

OBSERVACIONES: Juego dinámico muy divertido para el desarrollo de aptitudes físicas.

MATERIAL: Un balón de goma.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La oruga

Nº: 11

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores forman varias filas paralelas entre sí, de un mínimo de 6 jugadores cada una, y apoyan sus manos en su compañero de delante.

A una señal del director del juego, comienza una singular carrera hasta una meta prefijada, consistente en que, el último jugador de cada fila pasa por debajo de las piernas de todos sus compañeros, hasta colocarse el primero de su fila. A continuación el último de la fila realiza la misma operación, y así sucesivamente.

Las filas, irán avanzando hasta la meta y, la que primero la sobrepase totalmente, es la oruga vencedora.

OBSERVACIONES:

Es éste un juego en el que se requiere gran rapidez de movimientos por parte de los participantes, y que se convierte en un macrojuego, cuando las filas son formadas por muchos jugadores.

De hecho, una fila de jugadores de 8 o 10 años, casi seguro, apabullará a filas de jugadores con edades que sobrepasen los 16 años. Es un reto el romper ésta teoría.

VARIANTE: Las "orugas" se colocan a 50 metros de un río o una piscina. Todos los jugadores están en bañador. Vence la "oruga" que entra completamente en el río o la piscina. En ambos casos ésta variante es muy divertida.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>El campo nazi</u>	Nº: 12
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 40, desde los 10 años.	
LOCALIZACION: Juego de exterior (Nocturno)	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Se delimita un cuadrado de terreno de 5 0 6 metros de lado, en la parte alta de una loma, y, dentro del campo hay 5 guardianes con una linterna cada uno (reflectores), que vigilan desde allí los exteriores del campo.</p> <p>Fuera del campo, escondidos, camuflados como mejor puedan, el resto de los jugadores intentan entrar en el campo sin ser detectados por los "reflectores".</p> <p>A una señal del director del juego, los asaltantes intentan entrar en el cuadrado (el campo nazi), sin ser vistos por los guardianes, los cuales, con sus linternas otearán los alrededores, y, cuando vean a un jugador, dirán su nombre en alto, y ese asaltante quedará eliminado.</p> <p>Si en un plazo de 5 o 10 minutos, no han entrado en el campo por lo menos 3 de los atacantes, estos han perdido la batalla, y los guardianes son los vencedores.</p> <p>NOTA: El número de asaltantes y guardias puede variar, según las complicaciones del terreno, la pericia de los jugadores,. . .</p>	
OBSERVACIONES:	
Es un juego recomendado. Desarrolla la capacidad de iniciativa propia, la estrategia, y el juego en equipos. Los jugadores no se cansarán de jugarlo.	
MATERIAL: Una linterna por guardián.	

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>La cuenta atrás</u>	Nº: 13
Nº DE PARTICIPANTES: Alrededor de 15, desde los 8 años	
LOCALIZACION: Juego de interior	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores se colocan en fila, y el director del juego se coloca a la cabeza de dicha fila.</p> <p>La fila avanza,y, en un momento dado, el director del juego comienza a contar en voz alta a partir del nº 10 y en sentido inverso, es decir, "10","9","8",. . . hasta cero.</p> <p>Durante el tiempo en que se produce la cuenta atrás los jugadores corren a esconderse, pero, !cuidado; porque, cuando el director del juego llegue al cero, se parará, se dará la vuelta, y desde ése lugar nombrará en voz alta a todo aquel jugador que vea, eliminándolos del juego.</p> <p>Con los jugadores restantes el juego vuelve a reanudarse, pero ahora el conteo empezará desde "9" (ahora habrá menos tiempo para esconderse), y así, sucesivamente, desde el "8", desde el "7",. . .</p> <p>Vence el último jugador que sea eliminado.</p>	
OBSERVACIONES:	
Es un juego de habilidad, rapidez de reflejos y picardía, siendo muy interesante su desarrollo en zonas de campo donde haya suficientes árboles, matorrales, etc. , donde poder esconderse.	
MATERIAL:	

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los piratas contra las carabelas</u>	Nº: 14
Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 6 (3 piratas y tres carabelas)	

LOCALIZACION: **Juego de exterior (Acuático)**

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego se desarrollará, siempre que sea posible, en una piscina, aunque cabe también realizarlo en un río poco profundo, en un lago, . . .

La mitad de los jugadores se colocan a un lado de la piscina: Son los piratas, que llevarán una pañoleta atada al pie, o la brazo.

La otra mitad de los jugadores, serán las carabelas, que, colocados al otro lado de la piscina, llevarán como tesoro otra pañoleta de distinto color a las anteriores colocada en el pie o el brazo.

A una señal del director del juego, las carabelas intentarán llegar al otro lado de la piscina sin ser despojadas por los piratas de sus tesoros (las pañoletas), de tal manera que se entablará un combate en el centro de la piscina entre ambos bandos, tanto en la superficie del agua como bajo ella, intentando despojarse de sus pañoletas.

El jugador que pierda su pañoleta, queda eliminado. Si la tercera parte de las carabelas llegan al otro lado de la piscina con su "tesoro" intacto (la pañoleta), habrán vencido a los piratas.

NOTA: Es conveniente colocar "vigías" que controlen la limpieza del juego y prevengan cualquier susto.

OBSERVACIONES:

Juego en el que se combina por un lado la habilidad para desenvolverse en el agua, y, por otro lado, el juego en equipo y la habilidad para organizarse.

MATERIAL: Una pañoleta por participante.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: El mensaje secreto

Nº: 15

Nº DE PARTICIPANTES: 2 jugadores cada vez a partir de 7 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores son dos indios (pueden incluso pintarse las caras, ponerse plumas, . . .) que llevan mensajes desde su respectivas tribus a la del contrario, pero, se han encontrado a mitad del camino justo en el paso de un "puente" (éste será representado por un tronco sobre el río, o un tablón sobre una piscina, . . .).

El juego consiste en pasar ambos a la vez por el estrecho paso que permite el tronco o tabla sobre el agua, sin caerse ni perder el mensaje que llevan en la mano (cualquier papel); si uno de ellos o los dos pierden el equilibrio y caen al agua, han perdido la partida, y otra pareja entrará en juego.

Los remojones pueden ser muy divertidos y el juego se puede complicar, presentando a dos tribus completas que a la vez han de cruzar por el paso estrecho sobre el agua; en éste caso, serán múltiples las caídas y vencerá la tribu que más indios consiga colocar al otro lado sin caerse.

OBSERVACIONES:

Juego clásico para jugar en verano, donde se desarrolla el sentido del equilibrio y la imaginación para buscar posiciones corporales aptas para permitir el cruce de ambos cuerpos sin ocasionar la caída.

MATERIAL: Un tronco o tabla y papel u otros objetos que sirvan de "mensajes".

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: La guerra de las pañoletas

Nº: 16

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 40 aprox. , desde los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se colocan una pañoleta colgando en la parte trasera del pantalón, de manera que pueda ser arrancada de un simple tirón; luego se dividen en dos equipos de igual número, y se marchan cada uno de dos direcciones opuestas. Al sonido del silbato del director del juego, el juego propiamente dicho comienza.

Los equipos se buscan y luchan entre sí con la intención de despojar al contrario de sus pañoletas. Si un jugador es desposeído de su pañoleta, queda eliminado temporalmente, y vuelve a su base, y espera allí, a que le sea entregada por algún compañero de equipo una nueva pañoleta, que haya sido arrebatada al enemigo, con la cual poder reintegrarse de nuevo al juego.

Pasado el tiempo de juego pre-establecido, el sonido del silbato del director del juego hará ver a los jugadores allí donde se encuentren, que el juego ha terminado. Ahora sólo queda contar la pañoletas que poseen uno y otro equipo, y, quien más tenga, es el vencedor.

NOTA: Los equipos pueden subdividirse en patrullas para apoyarse entre sí y emboscar al enemigo.

OBSERVACIONES:

Es un juego en el que se desarrolla la aptitud de juego en equipo, la imaginación táctica y el esfuerzo físico.

El terreno de juego es interesante que tenga árboles, matorrales, etc. , para hacerlo divertido, crear dificultades adicionales, y permitir camuflarse y/o esconderse a los jugadores.

MATERIAL: Una pañoleta por jugador y un silbato.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El lobo en el redil

Nº: 17

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 35, desde los 10 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se colocan en círculo.

Se designan uno o dos lobos y uno o dos corderos, según el número de jugadores. Para distinguirlos, se pueden usar papeles de colores diferentes u otra señal cualquiera.

Al empezar el juego, los dos corderos están en el aprisco, es decir, en el círculo formado por los jugadores. Los lobos están fuera.

Al sonar el silbato del director del juego, los lobos se esfuerzan por coger a los corderos, entrando en el círculo pasando entre los jugadores, bien por debajo o por encima de sus brazos, o cortando la cadena que forman.

Si entran los lobos, los corderos salen rápidamente y la misión de los jugadores que forman el círculo es guardar prisioneros a los lobos. Si sólo entra uno, y los corderos han salido ya, estos deben evitar ser cogidos por el segundo lobo que queda fuera.

Los corderos pueden entrar y salir del círculo cuantas veces quieran, sin alejarse de éste más de 2 o 3 metros; los jugadores del círculo, pueden ensancharse o encogerse a su gusto, dificultando la labor de los lobos.

El juego termina si los lobos no atrapan a los dos corderos antes de dos minutos, o si éstos son cazados dentro del tiempo indicado.

OBSERVACIONES: Juego de agilidad y astucia, con movimientos en equipo.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los trenes ciegos

Nº: 18

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 10, a partir de los 8 años.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores, repartidos en grupos de 5 a 10, se colocan en fila; cada uno coloca las manos sobre los hombros del que le precede. Todos, a excepción del último llevan los ojos vendados. Así forman los vagones del tren conducido por el maquinista.

Al principio del juego todos los trenes se reúnen en una misma línea de salida. El director del juego se coloca lejos del terreno, y con un toque de silbato comienza el juego.

Para tomar dirección, los jugadores no pueden en ningún caso hablar. Cada tren es orientado por su maquinista por medio de una presión hecha hacia la izquierda o la derecha, con las manos posadas sobre sus hombros.

Vence el primer tren que llega a una meta prefijada de antemano.

OBSERVACIONES: Es un juego de coordinación y estrategia en equipo.

MATERIAL: Una venda para cada jugador, salvo el último de cada "tren".

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El lobo y el cordero

Nº: 19

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 20, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se colocan en fila, y se cogen por la cintura. El último de ellos cuelga de la parte trasera de su pantalón una pañoleta. El es el cordero.

Frente a la fila se sitúa otro jugador, con un pañuelo colgando de la parte trasera de su pantalón. Es el lobo.

A un señal del director del juego, el lobo intentará quitarle al cordero su pañuelo, y, el primer jugador de la fila intentará a su vez quitársela al lobo, a la vez que le impide acceder hasta la cola de la fila, donde está el cordero.

La fila, entre tanto, se mueve de un lado para otro, evitando que el lobo se acerque hasta la cola de la misma y consiga su objetivo.

Vence el lobo si consigue hacerse con la pañoleta del cordero, y vencen los demás si el lobo no lo consigue en un tiempo de dos minutos o si es despojado de su pañoleta por el primer jugador de la fila.

OBSERVACIONES:

Este juego es muy interesante para entrar en calor, y para el comienzo o final de una reunión; de la táctica empleada por los defensores del cordero y de su habilidad, depende el resultado del juego.

MATERIAL: Dos pañuelos.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El torneo medieval

Nº: 20

Nº DE PARTICIPANTES: 4 en cada jugada, desde los 8 años.

LOCALIZACION: Juego de exterior (Acuático)

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego se desarrolla en la orilla de un río o del mar, o en piscinas donde el agua no cubra más allá del pecho.

Se forman dos equipos de dos jugadores cada uno.

Cada pareja se organiza y, uno se monta en una balsa hinchable (caballo) de pie y con una "lanza", construida con

un palo, en la punta del cual está enrollada una sábana, o cualquier otro elemento que le haga inofensivo, mientras el otro jugador se coloca detrás de la balsa para empujarla.

Ambos jinetes, a una señal del director del juego, se acometen entre los gritos de ánimo de sus seguidores, montados en sus "corceles" y, quien quede en pie tras la embestida, es el vencedor.

OBSERVACIONES:

Es un juego donde se desarrolla particularmente el sentido del equilibrio de los contendientes. Muy divertido para campamentos de verano, donde con sucesivas eliminatorias se puede nombrar al mejor caballero acuático-montado.

NOTA: Si no se tienen dos balsas hinchables, pueden utilizarse dos troncos, sobre los que los participantes irán sentados.

MATERIAL: Dos balsas neumáticas (o dos troncos), dos palos, y dos sábanas.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los caballeros de la rosa

Nº: 21

Nº DE PARTICIPANTES: De 4 a 40 jugadores desde los 10 años.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores forman parejas. Luego se forman dos círculos concéntricos y las parejas se dividen: Uno se coloca en el círculo interior (el caballo), y el otro en el círculo exterior, detrás de su compañero (el jinete).

Uno de los caballeros tiene un pañuelo colgando de la parte trasera de su pantalón. Es el caballero de la rosa.

A una señal del director del juego, el caballero de la rosa salta sobre su caballo, y, a una segunda señal del director del juego, los demás caballeros montan sus caballos y salen en persecución del caballero de la rosa.

Vence la pareja que alcanza al caballero de la rosa y le arrebató su pañuelo.

OBSERVACIONES:

Juego dinámico, que admite muchas variantes, a tenor de la imaginación del director del juego.

MATERIAL: Un pañuelo.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los caballeros del pañuelo

Nº: 22

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 12, desde los 10 años

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Según la condición física de los jugadores, adoptaremos una de éstas fórmulas:

a) Los jugadores físicamente más fuertes serán los caballos, y los menos fuertes los jinetes.

b) Si los jugadores son de fuerza sensiblemente igual, cambiarán de papel a lo largo del juego, a intervalos de dos minutos, a la señal del árbitro en dos tiempos: "A tierra, a caballo".

Los jugadores se dividen por parejas. Uno de ellos será el caballo, y el otro el caballero.

Los caballeros y sus caballos son divididos en dos equipos. Los caballeros van provistos de un pañuelo colocado en la parte de atrás de su cintura. Es éste un juego clásico de coger el pañuelo.

A una señal del director del juego, ambos equipos se atacan entre sí, y los caballeros de ambos bandos, a lomos de su "caballo", intentan arrebatar a los caballeros contrarios sus pañuelos.

Quedan eliminados los caballeros desarmados (los que perdieron el pañuelo) y el juego concluye cuando un

equipo desarma totalmente al equipo contrario.

OBSERVACIONES:

Es un juego de equipo, donde se desarrolla la habilidad táctica, la resistencia y la aventura.

MATERIAL: Un pañuelo por pareja de jugadores.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: La caza de la paloma

Nº: 23

Nº DE PARTICIPANTES: De 20 a 30, desde lo 10 años.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Se marca en el suelo un pasillo de 20 metros de largo aprox. y 6 metros de ancho. A continuación, 5 jugadores se colocan al principio del pasillo, aunque fuera de él, en la zona que denominaremos "A". Son las palomas. El resto de los jugadores se colocan a ambos lados a lo largo del pasillo. Son los cazadores. Estos, tendrán un balón que se pasarán entre sí de un lado a otro del pasillo.

El juego consiste en que las palomas, una vez cada una, han de salir de la zona "A", llegar rápidamente al final del pasillo (Zona "B") y volver a la zona "A", sin ser alcanzados por el balón que le irán lanzando los cazadores, los cuales dispararán tantas veces como les sea posible a la paloma. Si la paloma es alcanzada, se quedará en el pasillo, en el lugar donde fue alcanzada. La siguiente paloma, sale de la zona "A", dispuesta a llegar hasta "B" y volver hasta "A" sin ser alcanzada. Al pasar junto a alguna paloma que haya sido alcanzada, la salvará con solo tocarla, con lo cual esa paloma "herida", sigue el camino que le queda por recorrer.

Los cazadores habrán vencido si al final del tiempo que se establezca previamente, retienen "heridas" en el pasillo a más de la mitad de las palomas. En caso contrario, son éstas las vencedoras.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, muy divertido para jugar en el campo, donde se conjugan la agilidad y rapidez de las palomas, como el sentido de juego en equipo por parte de los cazadores, que se pasan la pelota buscando las mejores posiciones de tiro

MATERIAL: Una pelota de goma, y material para marcar el suelo

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: La araña y las moscas

Nº: 24

Nº DE PARTICIPANTES: Hasta 100, según el terreno de juego.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego se recomienda por lo divertido que resulta. Se prepara un terreno consistente, como se observa en el croquis, en un pasillo de tres metros de ancho, rectangular, y con un largo que variará según el nº de jugadores. Se designa un buen corredor para hacer el papel de "araña". Al empezar el juego, la araña se sitúa en uno de los extremos del corredor, y el resto de los jugadores (las moscas) en el otro.

A una señal del director del juego, la araña se lanza a cazar moscas. Ella no puede retroceder, pero sí, con un pie en su sitio, volverse de improviso para coger las moscas que vengan detrás de ella.

Cada mosca cogida forma parte de la "tela de araña". En efecto, en el momento en que es tocada, la "mosca" queda inmóvil donde fue tocada y, con los brazos extendidos, se esfuerza por dificultar el paso a las demás moscas y así facilitar el trabajo de la araña. Incluso la araña puede reunir su tela de araña en una o varias partes del pasillo de juego formando cadenas.

La tela de araña deja pasar a la araña, pero dificulta el paso de las moscas, sin agarrarlas. El juego termina con la captura de la última "mosca".

OBSERVACIONES:

Es preferible que el suelo sea de arena, pues las caídas con las carreras y tropiezos suelen ser muchas. Se pueden

marcar las esquinas internas y externas de los pasillos con banderines. Juego muy divertido de carácter dinámico.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Blanco y negro

Nº: 25

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 20, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO: Se prepara un campo de 40 metros de largo y 20 de ancho aprox. , según el nº de jugadores, y se marca una línea que lo divide por la mitad. La mitad de los jugadores se va a un campo y la otra mitad al otro. Son el grupo blanco y el otro el negro. Se pueden dar otros nombres: Ej. Ratas y ratones

Todos los jugadores tienen colgando detrás de su cintura un pañuelo. Si el director del juego grita ¡blanco!, los jugadores del equipo negro han de correr a ponerse a salvo al final de su campo y los jugadores blancos correrán tras ellos para quitarles sus pañoletas antes de que se pongan a salvo. En éste tiempo, los jugadores negros no pueden arrebatarse su pañoleta a sus contrincantes. En cualquier momento, el director del juego puede gritar ¡negro!, y ahora, las cosas cambian: Son los blancos los que han de ponerse a salvo al fondo de su campo, y no pueden arrebatarse más pañoletas.

El juego será muy dinámico sobre todo si el director del juego busca los momentos más "inoportunos" para cambiar el color. Los jugadores que pierdan sus pañuelos van quedando eliminados. Al final de 5 minutos de juego, el equipo que tenga más jugadores en juego es el vencedor.

OBSERVACIONES: Juego recomendado, de carácter dinámico, muy apto para desarrollar el sentido de juego en grupo.

MATERIAL: Un pañoleta por jugador.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los tontos

Nº: 26

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO: Los jugadores forman dos grupos: Los "tontos" y la barrera. Los primeros llevan el torso desnudo, los ojos tapados y un bañador viejo. Los que forman la barrera, forman un gran círculo en cuyo centro se agrupan los tontos, dejando una salida (un espacio más o menos ancho), en la que se coloca el director del juego.

Los jugadores de la barrera llevan un pincel y pintura "de aguas". Todo el mundo guarda silencio, y entonces el director del juego pita con suavidad, lo que repite cada 10 o 15 segundos. Los "tontos" intentan llegar a la salida del círculo guiándose de los pitidos, pero si se equivocan y se ponen al alcance de un jugador de la barrera, éste aprovecha para darle una sola pincelada. Los "tontos" sólo pueden escapar retirándose inmediatamente, e intentar seguir su camino hacia la salida lo antes posible, si no quieren seguir recibiendo nuevas pinceladas. Los jugadores de la barrera no se pueden mover de su sitio. Es un juego muy divertido, apto para jugar en verano. Al final del juego, la clasificación se realiza según

el "grado de ingenuidad", es decir, según el número de pinceladas recibidas.

Normalmente se lleva en volandas al que ha recibido más pinceladas y luego se le baña.

VARIANTE: Se pueden colocar varias salidas y el director del juego se va desplazando a cada una de ellas.

OBSERVACIONES:

Juego muy divertido, que desarrolla el sentido del oído, y el buen humor de los jugadores.

MATERIAL: Un pincel por jugador-barrera, y pinturas no dañinas

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El cascabel ciego

Nº: 27

Nº DE PARTICIPANTES: 2 cada vez, de edades a partir de 8 años

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se clava sólidamente en el suelo un palo corto, al que se ata una cuerda de 10 metros de largo, por la parte central de ésta. A un extremo de la cuerda se agarra uno de los jugadores, y el otro, al extremo sobrante. Uno de los jugadores lleva en su mano una pañoleta con un nudo al extremo, o una porra de paja, y una pequeña campanilla al cuello. El otro jugador lleva en su mano un cascabel. Ambos jugadores llevan los ojos vendados.

Al iniciarse el juego, el director del mismo obliga a los jugadores a mantener bien tensa la cuerda que les une al palo y a situarse en lugares diametralmente opuestos; luego, al darse la señal, los jugadores quedan libres. El que lleva la porra, debe conseguir pegar al jugador que lleva el cascabel, el cual a su vez, intentará evitarlo huyendo.

El jugador que lleva el cascabel tiene que hacerlo sonar durante toda la partida. Se concede un tiempo para que el jugador de la porra logre pegar al otro.

NOTA: Los jugadores no pueden soltar la cuerda mientras dure el juego.

OBSERVACIONES:

Juego para desarrollar el sentido del oído. Muy divertido, no sólo para los que juegan sino también para los espectadores.

MATERIAL: La porra, un cascabel, una campanilla, 10 metros de cuerda y una estaca.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: Las estatuas de sal

Nº: 28

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 6, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Antes de empezar el juego se designa un jugador por suertes, entre todos, que será el "contador". Se coloca en un extremo del patio, mientras que los demás se retiran al lado opuesto. Para los jugadores, el juego consiste en avanzar hacia el contador con condiciones especiales.

El contador, con la espalda vuelta a los jugadores, debe contar pausadamente hasta tres. Entonces se vuelve para mirar a los jugadores, y mandar al fondo del patio a los que ha visto moverse.

Los jugadores aprovechan el instante en que el contador está vuelto para avanzar, pero deben convertirse en estatuas de sal, es decir quedarse completamente inmóviles, cuando el contador los mire. Todo jugador al que el contador ve en el movimiento que sea, ha de ser nombrado por éste y debe volver al punto de partida.

Cuando uno de los jugadores ha logrado tocar al contador, corre hacia la línea de fondo haciendo que los demás le imiten, gritando ¡sálvese quien pueda!. El contador se lanza hacia uno cualquiera de los jugadores, y aquel a quien toque, pasa a ser contador.

Para evitar que baje de interés éste juego, no debe durar más de 15 a 25 minutos, según la edad de los niños.

OBSERVACIONES: Juego donde se potencia la capacidad de los jugadores para controlar su impaciencia por avanzar. El autocontrol se desarrolla de manera evidente.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: La cabra de los cuernos de oro

Nº: 29

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 30, a partir de 9 años.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Un granjero tenía una hermosa cabra con los cuernos de oro. Como sabe que un bandido la codicia, hace guardia secretamente.

Los jugadores se colocan en círculo, cogidos de la mano; en el centro, un pañuelo anudado es la cabra de los cuernos de oro.

Un jugador designado por todos, "el bandido", se aleja del grupo y los demás jugadores eligen a un "granjero". El bandido se acerca ahora y ronda alrededor de "la granja" (círculo de jugadores), intentando apoderarse de la cabra de los cuernos de oro (el pañuelo anudado) que está en el centro del círculo. Cuando se decide, hace un "agujero" en la tapia (rompe la cadena que forman los jugadores cogidos de la mano) y se apodera de la cabra.

Para ganar, el bandido, una vez que coge la "cabra" ha de salir por donde entró y llegar hasta un punto que se ha designado de antemano por todos los jugadores antes de empezar el juego (la guarida del bandido), pero ¡cuidado! porque el granjero (al que el bandido no conoce), intentará coger al bandido antes de que llegue a su guarida. El granjero sólo podrá soltarse de sus vecinos y correr tras el bandido cuando el éste toque a la cabra. El bandido puede hacer toda clase de amagos de coger la cabra para descubrir al granjero.

Si el bandido es cogido por el granjero, éste hará de bandido en el siguiente juego.

OBSERVACIONES:

Juego de habilidad y rapidez, muy apto para ratos tranquilos. No se debe hacer muy largo para no hacerlo aburrido y mantener así la emoción del juego para otra ocasión

MATERIAL: Un pañuelo con un nudo u otro objeto.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Pelota-túnel

Nº: 30

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 20, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en dos filas, que se colocan paralelas entre sí, abriendo sus piernas. El primer jugador de cada fila tiene en sus manos una pelota. A la señal del director del juego, pasa la pelota por debajo de sus piernas, y, con sucesivos impulsos del resto de los jugadores, el balón llegará hasta el final de la fila. El último jugador de cada "túnel", cuando la pelota llega hasta él, la coge, y corre hasta el primer puesto de su fila colocándose allí, y lanzando el balón nuevamente por el túnel.

La operación se seguirá repitiendo hasta que todos los jugadores de la fila hayan avanzado hacia adelante y, el primero que pasó la pelota se encuentre en última posición. En el momento en que éste reciba la pelota, habrá concluido el juego. Vence la fila que primero logra el objetivo del juego.

OBSERVACIONES:

Este juego, es un clásico de siempre. Es un juego donde la tensión dura hasta el final, siendo muy interesante la compenetración del equipo, que deberá ser indulgente con los fallos de alguno de sus miembros que pierdan la pelota, y retrasen su marcha. Los jugadores tendrán que entender que se trata sólo de un juego. (Muy educativo en éste aspecto).

MATERIAL: Una pelota por cada fila.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La carrera ciega del cable

Nº: 31

Nº DE PARTICIPANTES: Uno cada vez, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego es francamente divertido. Consiste en hacer recorrer a los jugadores con los ojos vendados un itinerario con un número determinado de obstáculos a franquear (que no sean peligrosos), sirviéndose como guía de un cable cogido por la mano.

Los jugadores, saliendo por turno, se clasifican de acuerdo al tiempo empleado para realizar el recorrido.

El cable está tendido a una altura normal (a un metro del suelo), atándolo a los árboles, palos, matorrales,. . . , que puede discurrir incluso atravesando un río.

Antes de emprender el recorrido, los jugadores pueden estudiar el itinerario, pero durante éste, les está prohibido quitarse la venda de los ojos.

OBSERVACIONES:

Es un juego que desarrolla esencialmente el sentido del tacto, y del equilibrio.

MATERIAL: Cuerda, y pañoletas para vendar los ojos.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La red-barrera electrificada

Nº: 32

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 30, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Un equipo disputa el paso a otros dos o tres equipos. Dicho equipo se sitúa en una línea determinada por dos banderines o postes plantados en el suelo. Los jugadores del equipo "barrera" se alinean dándose las manos, y se separan de tal modo que las extremidades de los brazos de cada jugador disten entre sí medio metro. Igual distancia debe haber entre el extremo de los brazos de los jugadores A y A', y los postes.

Las piernas de los jugadores del equipo barrera deben permanecer en la misma posición durante todo el juego.

Se tapan los ojos de los jugadores "barrera" y los equipos adversarios se colocan a 20 o 30 pasos de la línea de barrera. Todo jugador tocado por un jugador "barrera" queda capturado y eliminado del juego. Durante la partida, los jugadores barrera no pueden mover los pies de su sitio y ganan si consiguen impedir el paso de la mitad, como mínimo, de los jugadores del equipo contrario.

OBSERVACIONES: Juego de carácter dinámico donde se hace imprescindible una gran dosis de agilidad y destreza.

MATERIAL: Una venda para los ojos de cada jugador.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Acorralado

Nº: 33

Nº DE PARTICIPANTES: A partir de 9 aprox. , desde los 8 años.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Se forma un círculo de 8 a 20 jugadores, mirando hacia el centro, con una distancia de 1 a 3 metros entre un jugador y otro. Dentro del círculo se encuentran de uno a dos jugadores.

Una pelota está en posesión de quienes forman el círculo;el objetivo de estos es tirarla hacia los jugadores del centro, y acertarles pero, primero, les convendrá "marearlos" o "cansarlos", para lograr una posición de puntería más favorable. Los del centro tienen dos posibilidades de evitarlo: podrán esquivar la pelota o atajarla.

Los errores de recepción son considerados lanzamientos quemados, y, entonces, él o los jugadores del centro deberán permanecer en su lugar. Si logran atajar la pelota podrán ser sustituidos.

OBSERVACIONES:

Juego dinámico, donde es necesario una gran dosis de habilidad por parte de los jugadores del centro del círculo y gran rapidez de movimientos por parte de todos.

MATERIAL: Un balón de goma.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>La pelota capitana</u>	Nº: 34
Nº DE PARTICIPANTES: De 20 en adelante, de 8 a 12 años de edad	
LOCALIZACION: Juego de exterior	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores, entre 4 y 12 por equipo, se colocarán en hileras. Delante de cada una se ubicará un capitán. La distancia se determinará según el peso de la pelota y puede ser de 1 a 6 metros. A la voz del director del juego, el capitán lanzará la pelota al primer jugador quien la devolverá al capitán, sentándose luego en su lugar. Después, la pelota será lanzada al segundo jugador, quien la devolverá de igual manera que el primero, sentándose también del mismo modo. La hilera que se siente primera después de cada uno de los jugadores haya lanzado la pelota será la ganadora.</p> <p>VARIANTE: De la misma forma se puede seguir la posta desde atrás hacia adelante. El último adoptará la posición de sentado y se levantará rápidamente para recibir el nuevo lanzamiento; luego se sentará y su compañero de delante se levantará para recibir la pelota de pie. Esta posta es por consiguiente de ida y vuelta.</p>	
OBSERVACIONES: Juego para divertirse distendidamente.	
MATERIAL: Una pelota por equipo.	

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>El avión sin piloto</u>	Nº: 35
Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 4, desde los 8 años.	
LOCALIZACION: Juego de exterior	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores se dividen en parejas. Uno de ellos será el avión y el otro, el piloto.</p> <p>Cada pareja se pondrá secretamente de acuerdo para establecer las palabras que sustituirá a la palabras "adelante", "atrás", "izquierda" y "derecha". (Ej.: Limón significará "adelante", patata significará "atrás". . .)</p> <p>Los aviones llevan una misión de reconocimiento consistente en alcanzar un lugar desconocido para ellos que en su momento vendrá marcado por un pañuelo u otra señal.</p> <p>Todos los "aviones" llevan los ojos vendados, y se colocan en la línea de salida. Los pilotos se colocan detrás de sus aviones. A una señal del director del juego, los aviones parten hacia el objetivo que en ese momento marcará el director, a la vista de los pilotos, los cuales dirigirán a sus aviones a distancia, con las palabras claves acordadas previamente por ellos.</p> <p>Vence el primer avión que llega a la meta.</p> <p>VARIANTE: El objetivo puede ser móvil, de manera que a cada dos minutos, por ejemplo, es cambiado de lugar, con lo cual el juego se complica.</p>	
OBSERVACIONES:	
<p>Juego muy divertido, pues a la algarabía de palabras raras que se cruzan (emisoras de radio) se une la desesperación a veces, de los pilotos que ven que sus aviones se despistan de ruta.</p>	
MATERIAL: Una venda para los ojos por cada avión en liza.	

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: <u>La cacería de conejos</u>	Nº: 36
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 30, desde los 8 años de edad	
LOCALIZACION: Juego de exterior	
REGLAS DEL JUEGO:	

Dos jugadores, que deberán estar bien diferenciados del resto serán los "cazadores", y el resto, los "conejos".

Los "cazadores" se harán pases con una pelota de goma del tamaño de las de voleibol en un campo de 10 a 20 metros de ancho por 20 a 40 metros de largo, acercándose a los "conejos" para disminuir distancias y hacer puntería entre ellos.

El "cazador" que tenga la pelota en sus manos no puede moverse, es decir, sólo podrá moverse el que no tenga la pelota.

Los "conejos" tocados por la pelota se convierten en "cazadores". El juego terminará cuando queden sólo dos conejos", que ahora harán de "cazadores" contra todos los demás.

OBSERVACIONES: Es un juego éste muy dinámico y divertido.

MATERIAL: Una pelota de voleibol o similar.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los platillos flotantes

Nº: 37

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 4 y 12 por jugada, desde los 10 años

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego explica que un nuevo y sensacional invento permite atravesar los mares a pie seco.

Cada viajero dispondrá de tres pequeños círculos de papel rígidos.

Los jugadores se colocan en una línea de salida, cada uno con sus tres círculos de papel, y a una señal del director del juego, parten hacia una meta prefijada.

La forma de correr sin embargo, no es sencilla: Colocan dos círculos en el suelo y ponen sus pies sobre ellos. El tercer círculo lo colocan delante, y ponen un pie en ellos. Ahora, se recupera el círculo que quedó detrás y se pone delante. Así, sucesivamente, se va avanzando sobre los círculos.

Vence el jugador que llegue primero a la meta. Quedarán eliminados los que pongan un pie fuera del círculo o la mano plana sobre el suelo.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad, donde se desarrolla el sentido del equilibrio.

MATERIAL: Tres círculos de cartulina o papel por jugador.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El banderín

Nº: 38

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 30 aprox. desde los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se colocan en círculo, y se cogen de las manos.

En el centro del círculo se clava un banderín de 1,5 a 2 metros de largo.

A una señal del director del juego, todos los jugadores empiezan a tirar hacia atrás, con lo que el círculo tenderá a moverse o a romperse.

Queda eliminado el jugador que tropiece con el banderín y lo haga caer; además, también serán eliminados los dos jugadores que, por no caer el banderín al encontrarse cerca de él, levanten sus brazos por encima del mismo. También quedarán eliminados los dos jugadores por donde se rompa el círculo.

El juego concluye cuando sólo queda un jugador, que será el vencedor.

OBSERVACIONES:

Es éste un juego en donde influye la fuerza, pero sólo al final del mismo cuando van quedando pocos jugadores, pues al principio, cuando hay muchos jugadores, las tácticas pueden ser varias, dirigidas a eliminar a los más fuertes, poniéndose de acuerdo varios jugadores para, premeditadamente, forzar la eliminación de los más "forzudos".

MATERIAL: Sólo un banderín, de suficiente altura para que su extremo superior no sea peligroso.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Kaa, la serpiente pitón

Nº: 39

Nº DE PARTICIPANTES: A partir de 10 jugadores, desde los 8 años

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Es necesario constituir un mínimo de dos equipos de por lo menos 5 jugadores cada uno. (Se pueden hacer más equipos y con más jugadores cada uno)

Los jugadores, a una señal del director del juego, deberán construir con sus ropas, una larga "serpiente", a fuerza de anudar de la manera mejor posible sólo las ropas que llevan en ese momento puestas (chalecos, calcetines, camisas, pañoletas, . . .)

Al finalizar el tiempo, el director del juego medirá con una cinta métrica las "serpientes" e indicará cual es la serpiente más larga, que será la ganadora.

VARIANTE: Los jugadores, antes de empezar el juego, se vendarán los ojos, de forma que durante su desarrollo podrán hablar, anudar ropa, . . . , pero no podrán ver absolutamente nada.

OBSERVACIONES:

Es un juego muy divertido, sobre todo cuando se realiza con los ojos cerrados, desarrollándose por un lado el sentido del tacto, y por otro el buen humor de los participantes.

MATERIAL: Una cinta métrica.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los cangrejos locos

Nº: 40

Nº DE PARTICIPANTES: A partir de 10, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se constituyen en un mínimo de dos equipos de 5 jugadores cada uno. (Se pueden, por tanto, hacer más equipos, y de más miembros cada uno)

En un patio, o cualquier otro lugar despejado de obstáculos, se coloca una línea de salida y al fondo, a unos 30 metros aprox. , la línea de llegada.

Los equipos se colocan en la línea de salida, separados entre sí, para no molestarse un equipo a otro.

Los jugadores de cada equipo, se colocan hombro con hombro, y, a continuación, atan con sus pañoletas sus pies de manera que el pie izquierdo de cada jugador este unido al pie derecho del jugador colocado a su izquierda, y el pie derecho esté atado al pie izquierdo del jugador situado a su derecha. Los jugadores de los extremos sólo tendrán que atar un pie.

A una señal del director del juego, comienza la carrera. El "cangrejo" que primero llegue a la meta, es el vencedor.

VARIANTE: Puede incluso hacerse una carrera de ida y vuelta. La curva será "espectacular" con toda seguridad.

OBSERVACIONES:

Es un juego, donde los "cangrejos" han de ponerse de acuerdo antes de salir corriendo, que pie mueven cada vez. Aun así, las caídas son divertidísimas y espectaculares. Se potencia con éste juego la coordinación y el juego en

equipo. La victoria o la derrota depende de todos.

MATERIAL: Esparadrapo o pañuelos suficientes para las ataduras

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El pulpo

Nº: 41

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 40, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

En una zona amplia bien delimitada, sin obstáculos, los jugadores se concentran. Uno de ellos es designado "el pulpo".

A una señal del director del juego, todos los jugadores echan a correr huyendo del "pulpo", que les persigue.

Cuando el "pulpo" atrapa a un jugador, se cogen ambos de las manos y siguen corriendo, para atrapar nuevas presas, las cuales se irán cogiendo sucesivamente de las manos, constituyendo una fila de jugadores que conforman un "pulpo" cada vez con "tentáculos" más largos.

El juego termina cuando se atrapa al último jugador que quedaba libre, y que ahora, al reanudarse el juego, será el "pulpo".

OBSERVACIONES:

Es un juego muy dinámico, en el que todos los jugadores participan activamente desde el principio hasta el final, siendo de gran aceptación y donde no importa la edad de los participantes, aunque hay que tener cuidado siempre con los más pequeños del grupo.

Interesante jugarlo en un lugar despejado de obstáculos, como por ejemplo el patio de un colegio, la playa.. . .

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los contrabandistas

Nº: 42

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de 12 años

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en dos grupos: policías y contrabandistas. Con los contrabandistas se forman dos grupos de igual número, A y B. Cada uno de estos grupos establece su campo a una distancia de unos 300 metros el uno del otro. Posee cada grupo unos banderines que tiene que cambiarlos con los del otro grupo de contrabandistas, sin ser cogidos por los policías que están al acecho entre los dos campos.

Para cogerse unos a otros se utiliza el sistema de los pañuelos colgando en la parte trasera del pantalón o del cinturón. Todo portador de un banderín al cual le sea cogido el pañuelo cuando llevaba un banderín propio hacia el campo del otro grupo de contrabandistas, queda eliminado y deberá volver a su campo y dejar el banderín allí. Si por el contrario, fue cogido cuando llevaba hacia su campo un banderín entregado a él por un contrabandista del otro grupo, deberá devolver el banderín al campo del otro grupo de contrabandistas.

Un policia al que le hayan arrebatado su pañuelo no puede atacar a los contrabandista, pero sí vigilar y avisar a sus compañeros.

Se da un tiempo fijo al cabo del cual acaba el juego, siendo vencedores los contrabandistas si han conseguido intercambiarse todos los banderines, y los policías si han evitado durante el tiempo de juego que eso no ocurriera.

OBSERVACIONES:

Este juego tiene de casi de todo: Dinamismo, tácticas, juego en equipos,. . . , y desarrolla el sentido del juego en equipo, así como el juego limpio.

MATERIAL: Banderines y pañoletas para los jugadores.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La bomba de relojería

Nº: 43

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 10 jugadores, a partir de 8 años

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en dos equipos, colocándose a una distancia aproximada de unos 40 metros un equipo de otro.

Cada equipo coloca en el suelo una gorra por jugador (o una caja), y a cada jugador se le asigna una de ellas, sin que el equipo contrario sepa de quien es cada una de las gorras.

Colocadas las gorras delante de cada equipo en el suelo, el director del juego se saca del bolsillo un pequeño despertador y avisa: "Esta es una bomba de relojería, y explotará dentro de pocos minutos, pero vosotros no sabéis cuando ocurrirá esto". Inmediatamente después, introducirá la "bomba" en una gorra cualquiera de uno de los dos equipos. En ese momento, el jugador dueño de la gorra, cogerá rápidamente la "bomba" y correrá hasta donde está el equipo contrario y la introducirá en cualquier gorra.

El juego consiste, como es fácil de adivinar, en que los jugadores corran de un lado para otro, desembarazándose de la "bomba" con rapidez, pues si en el trayecto "explota" (suena el despertador) quedará eliminado el jugador que la transportaba. Vence el equipo en el que, tras las sucesivas "explosiones", quede algún miembro "vivo".

NOTA: El director del juego, a cada "explosión", volverá a poner la alarma del reloj, para que vuelva a sonar en lapsos de tiempo no superiores a dos o tres minutos (dependerá de si hay muchos o pocos jugadores)

OBSERVACIONES: Es un juego muy recomendado, por la tensión que crea en los jugadores, ante el desconocimiento del momento en que la "bomba" les "estallará" en las manos. Si se ponen obstáculos será aun más divertido.

MATERIAL: Una gorra o caja por jugador, y un reloj despertador.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Aviso de policía

Nº: 44

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, de todas las edades.

LOCALIZACION: Juego de exterior

REGLAS DEL JUEGO: Este juego, es sólo una dinámica para despertar a un campamento por la mañana y desperezar a los acampados con prontitud, en esos días en que hay que levantarse, asearse y desayunar con rapidez porque hay que realizar alguna actividad tempranera y, para ello, el jefe del campamento, con tono serio, a la hora de la diana, llama a todos los acampados a la plaza del campamento con urgencia para comunicarles una cuestión grave. Los acampados, aún dormidos, acuden y encontrarán al jefe del campamento con cara seria, y una nota en las manos, que les comunica que les va a leer un aviso que le ha dado la policía para que lo conozcan todos. El aviso dice así: "Raschid Alí, un peligroso loco hindú, se ha escapado ayer del Hospital de dementes provincial. Hace 1 hora fue visto entrando en la zona de Montes en que se encuentra instalado éste campamento. Viste sólo un taparrabos, no habla nuestro idioma y suele lanzar una carcajada clásica de una persona que se encuentra desequilibrada. Se trata de un loco homicida en extremo peligroso, que antes de matar rocía a sus víctimas con algún líquido o spray tóxico, por lo que se ruega se alejen de él si le localizan y den aviso inmediato a la comisaría de policía más cercana. Sólo una cosa le asusta: el agua, es decir, padece de hidrofobia".

Apenas leída la última palabra de éste serio texto, leído con reposo y seriedad, surgirá de entre la maleza un "loco", muy sucio y en bañador, dando alaridos, y enarbolando un spray con el que pretende rociar a los presentes (el spray puede ser productor de nata, o de otra sustancia pingosa). El jefe de campamento gritará, ¡al agua! ¡al agua!, indicando a los acampados el camino de la zona del río que sirva para aseo, pues será el único lugar donde ponerse a salvo, ya que el loco tiene fobia al agua. Cuando ya en el río todos han superado éste momento de carreras, acuerdan coger al "loco" y quitarle el miedo al agua, lanzándolo al río (esto no lo sabrá con antelación ni el que desempeña el papel de "loco").

OBSERVACIONES: Juego que sirve para despertar al campamento.

MATERIAL: Uno o dos spray, y un "loco" sucio y harapiento.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: Prueba "hebert" o múltiple

Nº: 45

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, desde todas las edades.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

El juego consiste en establecer un circuito de pruebas que han de realizar los jugadores (individualmente o por equipos) en el menor tiempo posible.

A continuación expondremos algunas pruebas de "muestra", dejando un espacio en ésta ficha para que puedas añadir las que creas convenientes para conformar una buena serie de pruebas:

1. - Cruzar entre dos árboles a través de un andarivel.
2. - Cruzar el río a nado.
3. - Pelar completamente una naranja.
4. - Llenar un recipiente de agua usando un vaso.
5. - Comerse 5 polvorones.
6. - Montar un tienda de campaña.
7. - Encender fuego, asar un chorizo, comérselo y hacer desaparecer todo vestigio del fuego.
8. - Buscar 10 especies distintas de plantas.
9. - Realizar 5 nudos que se le indiquen.
10. -
11. -
12. -

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar, en general, todas las aptitudes físicas o psíquicas que se quieran.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: El cocodrilo

Nº: 46

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 12, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se forman 2 o más equipos de jugadores de un mínimo de 6 jugadores por equipo.

A continuación se dibuja un gran círculo en el suelo, y, uno de los equipos se coloca en el centro del mismo, en fila y cogidos por la cintura, mientras el resto de los jugadores se reparten fuera del círculo y alrededor de él.

Con una pelota, los jugadores del exterior tratan, desde fuera del círculo, de golpear al último jugador del equipo que está dentro del círculo formado en fila, es decir, hay que acertar a la "cola" del "cocodrilo", que se mueve en todas direcciones intentando esquivar el balón.

Cuando el jugador de la cola es golpeado por el balón, pasa a la cabeza de la fila, y ahora hay que acertar al nuevo jugador que hace de "cola". Cuando todos han sido tocados, entra en juego otro equipo.

Al final, el equipo que más tiempo aguantó en el centro del círculo es el vencedor.

VARIANTES: Caben muchas variantes, como por ejemplo jugar con más de un balón, o con más de un cocodrilo a la vez, . . .

OBSERVACIONES:

Juego de carácter dinámico, que gusta mucho sobre todo a los más pequeños, y que desarrolla el espíritu de juego

en equipo.

MATERIAL: Un balón de goma.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La carrera de tanques

Nº: 47

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 12. Edad:A partir de los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en equipos, organizándose en un mínimo de dos equipos que tengan, si acaso, 6 jugadores cada uno. Cuantos más equipos haya, mejor y más divertido será el desarrollo del juego.

Los jugadores de cada equipo se agrupan bien juntos, y el director del juego, junto a varios ayudantes, atan a los jugadores de cada equipo, uniéndolos con una cuerda con la que rodearán el "paquete" de jugadores.

Cuando todos los equipos están unidos formando "paquetes" o "tanques", se les coloca uno junto a otro, se marca una meta de llegada 30 o 40 metros más allá, y se da la salida a la "carrera de los tanques. "

Las caídas, aglomeraciones, etc. , serán constantes, y, la diversión de los participantes también. El equipo que sin perder ningún miembro llegue primero a la meta será el vencedor.

Si un equipo se cae, deberá volver a levantarse y proseguir la carrera.

OBSERVACIONES: Es un juego dinámico, sin más pretensiones que divertir, y que hay que practicarlo en el campo o bosque, donde el terreno sea blando y las caídas inofensivas.

MATERIAL: Metros de cuerda suficiente para atar a todos los "tanques".

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La carrera de los nudos

Nº: 48

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se forman en línea desplegada, y el director del juego, con un reloj en la mano, anuncia: "En 20 segundos hacer el Nudo de Rizo" (u otro cualquiera), "ya".

Tan pronto como el nudo ha sido ejecutado se deja caer la cuerda al suelo; a la voz de "tiempo", la ejecución de los nudos cesa y aquellos que lograron hacer el nudo levantan sus cuerdas y avanzan un paso; los que no pudieron lograrlo se quedan en sus puestos. El director del juego dice en seguida "en 19 segundos", "ya"(el mismo nudo). Se sigue el mismo procedimiento anterior y a la voz de "tiempo", los que han fallado permanecen en su lugar y los que han tenido éxito recogen sus cuerdas y avanzan un paso más. La línea más avanzada va disminuyendo y el juego termina cuando se dan de 2 a 4 segundos, para hacer el nudo dependiendo el tiempo de la clase de nudo que se pida. o cuando nadie logra hacerlo.

Con éste juego no hay eliminaciones de jugadores, y todo el mundo participa hasta el final.

VARIANTE: Se pueden pedir distintos nudos cada vez, y se da un tiempo determinado para cada uno, en función de la dificultad del nudo pedido.

OBSERVACIONES:

Este juego sirve para aprender a realizar bien un nudo concreto (primer caso), o varios nudos (variante). Lo importante es enseñar previamente a los jugadores el uso práctico de cada nudo, las partes de una cuerda, los cuidados básicos de una cuerda, etc.

MATERIAL: Una cuerda por jugador.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Las sardinas en lata

Nº: 49

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: Desde los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de exterior**

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego es muy sencillo pero muy divertido, tanto para pequeños como para mayores.

Todos los jugadores cierran los ojos, y, en una zona no muy lejana del bosque, un jugador escogido previamente, se marcha y se esconde entre la maleza.

A la orden del director del juego todos los jugadores abren los ojos y corren a encontrar al jugador que se escondió. Quien le encuentre, lejos de avisar a los demás, se esconderá con el jugador encontrado, en el mismo sitio.

Otros jugadores les irán encontrando, y se irán sumando al grupo, con lo cual el "bulto" será cada vez mayor, y el alboroto y las risas irán en aumento, con lo cual se le facilitará la tarea de búsqueda a los jugadores que queden en juego.

El último jugador que encuentra el escondite es el perdedor, y será el que habrá de esconderse en la próxima jugada.

OBSERVACIONES:

Juego dinámico, sin más pretensiones que divertir a los jugadores. Los más pequeños agradecerán mucho el jugarlo.

MATERIAL: