

# ÍNDICE

## **1. JUEGOS NOCTURNOS:**

- 1.1. Stalking.
- 1.2. Stalking de globos.
- 1.3. Stalking de la cadena alimentaria.
- 1.4. Stalking por grupo.
- 1.5. Cherco.
- 1.6. Caza del ciervo nocturna.
- 1.7. El prisionero.
- 1.8. El pirata.

## **2. JUEGOS DE DISTENSIÓN:**

- 2.1. Bordón.
- 2.2. Caza del ciervo.
- 2.3. Asalto al Mafeking.
- 2.4. El juego de los números.
- 2.5. Juego de los cinturones.
- 2.6. El juego del precinto.
- 2.7. Polis y cacos.
- 2.8. La olla.
- 2.9. Las cuatro esquinas.
- 2.10. Las rebajas.
- 2.11. Insectos palo.
- 2.12. Caballeros a sus caballos.
- 2.13. Arrancar cebollas.
- 2.14. Sardinas en lata.
- 2.15. Pepes y Pepas.
- 2.16. Estatuas inmóviles.
- 2.17. Matar.
- 2.18. Stop.
- 2.19. Love.
- 2.20. Torito en alto.
- 2.21. El pañuelo.
- 2.22. Los cocodrilos.
- 2.23. El gato y el ratón.
- 2.24. Un dos tres pollito ingles.

- 2.25. Pelea de globos.
- 2.26. Pelea de esterillas.
- 2.27. Pelea de gallos.
- 2.28. Pelea de gallos por equipos.
- 2.29. Sumo.
- 2.30. Pollito dentro - Pollito fuera.
- 2.31. Soga tira.
- 2.32. Soga tira en cruz.
- 2.33. Carrera de hojas.
- 2.34. Esconder un número.
- 2.35. Bote.
- 2.36. Juego de reflejos.
- 2.37. La cadena alimentaria.
- 2.38. La araña.
- 2.39. Asalto al castillo.
- 2.40. Pío - pío.
- 2.41. Electrones.
- 2.42. El molino.
- 2.43. Balonmuerte.

## **3. JUEGOS DE CONOCIMIENTO:**

- 3.1. Repetir nombres.
- 3.2. Te gustan tus vecinos? I.
- 3.3. Te gustan tus vecinos? II.
- 3.4. Declaro la guerra a ... .
- 3.5. El poncho.
- 3.6. Palmás.
- 3.7. Buscar coincidencias.

## **4. JUEGUECILLOS Y PRUEBAS VARIAS:**

- 4.1. Gatera.
- 4.2. Laberinto de precinto.
- 4.3. Puntería con pelotas.
- 4.4. Dardos.
- 4.5. Explotar globos con dardos.

- 4.6. Explotar globos con la boca.
- 4.7. Explotar globos con casco.
- 4.8. Dejar caer globos I.
- 4.9. Dejar caer globos II.
- 4.10. Barreño asqueroso.
- 4.11. Manzanas.
- 4.12. Los patitos.
- 4.13. Borracho.
- 4.14. Bailoteo de la patata.
- 4.15. Carreras de saco.
- 4.16. Cucharita.
- 4.17. Castillo de naipes.
- 4.18. Las películas.
- 4.19. Regala una sonrisa.
- 4.20. Continuar una historia.
- 4.21. Construir un vivak.
- 4.22. Lanzamiento de penaltis.
- 4.23. Descifrar un mensaje en morse.
- 4.24. Relevos.
- 4.25. Plastilina.
- 4.26. Puzzle.
- 4.27. Toques con balón.
- 4.28. Conseguir que cinco personas bailen la conga.
- 4.29. Concurso televisivo.
- 4.30. Bolos humanos.
- 4.31. Cuerpos quietos.
- 4.32. Lazarillo.
- 4.33. Trabalenguas con Cola cao.
- 4.34. Juegos de Kim.
- 4.35. Carrera de gusanos.
- 4.36. Memory.
- 4.37. Carrera de chapas.
- 4.38. Puntería a caballito.
- 4.39. Guerra con pistolas de agua.
- 4.40. Marcha atrás con espejo.
- 4.41. Cambio de ropa.
- 4.42. Ropa disparatada.
- 4.43. Hula Jops con rugby.
- 4.44. Goligol.
- 4.45. Levitar sobre tablas.

- 4.46. Habla y haz lo contrario.
- 4.47. Momificar.
- 4.48. Relevos sobre donuts.
- 4.49. Resistencia sobre donuts.
- 4.50. Fútbol humano.
- 4.51. Llenar un barreño con lo puesto.
- 4.52. Vaciar un barreño a cucharadas.
- 4.53. Laberinto descalzo.

## **5. JUEGOS DE INTERIOR:**

- 5.1. Las tinieblas.
- 5.2. Presi - Presi.
- 5.3. Los marcianitos.
- 5.4. Teléfono roto.
- 5.5. Fútbol con chapas.
- 5.6. Fútbol con botones.
- 5.7. El mensaje.

## **6. DINAMICAS:**

- 6.1. Guillotina.
- 6.2. Si fuera.
- 6.3. Mi vida en tres minutos.
- 6.4. Situacion límite.
- 6.5. Ordenarse por edad.
- 6.6. El globo.

## **7. GRANDES JUEGOS:**

- 7.1. Rastreos.
- 7.2. Olimpiadas.
- 7.3. Gimkamas.
- 7.4. Juegos de ciudad.
- 7.5. Juegos de pruebas.
- 7.6. Juegos de mesa adaptados.
- 7.7. Juegos de rol.

## **JUEGOS NOCTURNOS:**

### **1.1. STALKING:**

MATERIAL: Un lumo y varias linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el terreno un círculo o se delimita un espacio de por ejemplo dos metros de radio, se coloca el lumo en el centro y el juego consiste en introducirse en el círculo sin ser visto. Para ello deberán eludir a los guardianes que irán rondando por los alrededores con una linterna y al descubrir a algún participante se le obligará a volver a la zona de comienzo o se le eliminará.

OBSERVACIONES: Las linternas solo las llevarán los vigilantes. Es un juego fácilmente ambientable, bastaría con colocar en el interior del círculo algún objeto que haya que coger, o ir disfrazados los que vigilan, etc. También se pueden introducir personajes, que si bien no pillen, agobien o molesten a los participantes ya sea mediante sustos, mojándoles, pringándoles con algo, golpeándoles con una esterilla, etc.... También se puede complicar más el juego poniendo varias bases con lumos y que deban pasar alguna prueba de ingenio o responder a alguna cuestión.

### **1.2. STALKING DE GLOBOS:**

MATERIAL: Globos, linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se delimita un campo más o menos rectangular, al final de cada campo se colocan una hilera de globos (bien atados a un cuerda, colgados a un árbol, pared, etc...). El juego consiste en explotar los globos del equipo contrario antes de que te exploten los tuyos, pero pinchando solo un globo por persona en cada incursión que hagan. Para ello deberán llegar al final del otro campo, encontrarlos y explotarlos. En la zona central se colocaran unos vigilantes o guardianes, que si ven a alguna persona intentando cruzar al otro campo, les mandaran que vuelvan otra vez a su propio campo y que lo vuelvan a intentar otra vez.

OBSERVACIONES: Para controlar que equipo gana, sería conveniente que se situase una persona al final de cada campo controlando si realmente solo pinchan un globo por persona y cuando se hayan pinchado todos los globos pite para indicar quien ha pinchado antes los globos.

### **1.3. STALKING DE LA CADENA ALIMENTARIA:**

MATERIAL: Pitos o diversos útiles que produzcan ruidos, pañoletas.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 12 - 15 personas.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Cada persona representa un animal o un ser, se numera a todos los participantes para que cada uno sepa a quien tiene que pillar y quien le puede pillar a él y el orden que deberá seguir si avanza la cadena alimentaria (lógicamente la cadena deberá cerrarse ). Una vez claro el orden, cada uno adoptará un sonido que le caracterice, puede ser un pitido, dos pitidos, el golpeo de una cucharilla contra un vaso, etc..., y se mostrará delante de todos los participantes. Después se coloca cada uno una pañoleta en la parte posterior, que será su vida. El juego consiste en ir pillando a los adversarios que tienes por debajo en la cadena alimentaria quitándoles la pañoleta de la espalda y evitar que te pille el que esta por encima tuya. Para saber donde esta cada uno, cada dos minutos todo el mundo deberá pitar o hacer su ruido característico. El juego se ira complicando a medida que se vayan eliminando gente y deberás estar atento si la cadena a avanzado y es otra persona distinta a la inicial la que te puede pillar. Gana el ultimo que quede vivo.

OBSERVACIONES: Interesa hacerlo en una área donde no hayan muchos ruidos externos.

### **1.4. STALKING POR GRUPOS:**

MATERIAL: Un lumo, varias linternas y cuerda.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Igual que el stalking primero, pero en vez de ir individualmente los participantes, estos deberán ir unidos mediante una cuerda cogida a alguna parte del cuerpo (el brazo, la cintura un tobillo, etc...).

OBSERVACIONES: Lógicamente cuanto más numeroso sea el grupo más difícil será el juego y la separación que haya entre unos y otros también influirá.

### **1.5. CHERCO:**

MATERIAL: Una linterna.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una persona es la que paga y lleva la linterna, el resto de jugadores van caminando tras él, a la voz de "CHERCO", todos los participantes se esconderán, teniendo para ello de tiempo al principio una cuenta atrás de diez segundos, que se irán bajando de segundo en segundo según avance el juego. Una vez escondidos todos el que paga deberá localizar con ayuda de su linterna a los escondidos, diciendo su nombre o indicando claramente donde se encuentra el escondido. El que paga podrá dar solo tres pasos para acercarse a algún lugar para intentar ver mejor, y al cabo de un rato pitara o avisara para que salgan los no pillados y empezar una ronda nueva. Para las rondas con gente pillada y no pillada, se recomienda que los pillados caminen delante del que paga y los no pillados detrás.

OBSERVACIONES: Si no es mucha gente la que participa, y el que paga tiene buena voz, se puede ir caminando y contando un cuento inventado y que mosquee con palabras similares a "cherco".

### **1.6. CAZA DEL CIERVO NOCTURNA:**

MATERIAL: Un pito o silbato.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un persona representa el papel de un ciervo al que deberán pillar unos cazadores. Se dejara un cierto tiempo para que se aleje el ciervo y después saldrán en su busca los cazadores. Para localizarlo, este deberá pitar cada dos minutos aproximadamente. Gana quien consiga atraparlo.

OBSERVACIONES: Para alargar más el juego, se puede introducir dos ciervos, o que deban quitarle una pañoleta que lleve a su espalda. O para realizarlo de un modo diferente, el ciervo en vez de un silbato, puede llevar una linterna que deberá encender cada dos minutos.

### **1.7. EL PRISIONERO:**

MATERIAL: Una linterna y una cuerda o cordino para atar al prisionero.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 25 - 30 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: 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 pleno al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de participantes más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

OBSERVACIONES: Es conveniente que haya un arbitro cerca del guardián para resolver posibles conflictos y controlar el numero de veces que usa la linterna.

### **1.8. EL PIRATA:**

MATERIAL: Una linterna y una venda o pañoleta para tapar los ojos.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 20 - 25 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un persona se sitúa sentado y con los ojos vendados en el centro de una explanada, simulando ser un pirata que custodia su tesoro. El resto de participantes deberán llegar a tocarlo sin que este los oiga, así que deberán desplazarse lo más sigilosamente posible. Para eliminar gente, el que esta sentado, dispone de un linterna, la cual usara para iluminar en la dirección que oye algún ruido de gente acercándose, toda persona que se encuentre en esa dirección iluminada quedara eliminado o volverá al comienzo.

OBSERVACIONES: Interesa que haya alguien controlando para ver si realmente hay alguien iluminado y retirarlo si no se ha enterado. También interesa que se realice en una zona sin demasiados ruidos externos.

## **JUEGOS DE DISTENSIÓN**

### **2.1. BORDÓN**

**MATERIAL:** Un bordón o un palo que se pueda hincar en el terreno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se clava en el centro de una explanada un bordón, y los participantes se unen de la mano formando un círculo. A la voz de ya o de un silbato se empieza a girar en torno al bordón y a otro silbido o a la voz de ya, los participantes pueden empezar a hacer más fuerza, girar más rápido, acercarse o alejarse del bordón, con el objetivo de que alguien toque el bordón y así eliminarlo o que dos personas se suelten y así eliminar a ambos. El juego lo gana el participante que no se haya eliminado.

**OBSERVACIONES:** Con jugadores más jóvenes, se puede ambientar metiendo alguna cancioncita mientras se gira alrededor del bordón que dejara de cantarse cuando se empiece a hacer fuerza.

### **2.2. CAZA DEL CIERVO:**

**MATERIAL:** Un silbato.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Un persona representa el papel de un ciervo al que deberán pillar unos cazadores. Se dejara un cierto tiempo para que se aleje el ciervo y después saldrán en su busca los cazadores. Para localizarlo, este deberá pitar cada dos minutos aproximadamente. Gana quien consiga atraparlo.

**OBSERVACIONES:** Para alargar más el juego, se puede introducir dos ciervos, o que deban quitarle una pañoleta que lleve a su espalda.

### **2.3. ASALTO AL MAFEKING:**

**MATERIAL:** Una pañoleta por equipo.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se hacen dos equipos y se delimitan su territorio. Cada equipo deberá tener al final de su territorio una base (para la cual interesaría marcar en el terreno un círculo de 2 - 3 m de radio) con una pañoleta en su interior. El juego consiste en tratar de quitarle al otro equipo su pañoleta y llevártela a tu campo. Para ello los atacantes deberán entrar en el círculo del otro equipo sin ser pillados por los defensores, los cuales podrán pillar a los atacantes en el momento que estos entren en su campo. Los pillados serán llevados a la base propia donde permanecerán prisioneros hasta que algún miembro del otro equipo consiga entrar sin ser pillado, en ese momento liberara a todos sus compañeros, pero no podrán llevarse la pañoleta. Para poder llevársela, no deberá de haber nadie pillado de tu equipo en la base contraria.

**OBSERVACIONES:** Este juego es fácilmente modificable y mejorable. Basta con que cada uno lleve una pañoleta en la espalda para poder ser pillado. O hacer más de dos equipos. También se puede ambientar sobre cualquier tema y que vayan los jugadores disfrazados. En definitiva en un juego que se prestan a fáciles modificaciones para hacerlo más entretenido.

### **2.4. EL JUEGO DE LOS NÚMEROS:**

**MATERIAL:** Una pañoleta por equipo, alguna pintura para pintar sobre la cara.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Parecido al juego anterior, también se hacen dos equipos (como mínimo) y se delimitan sus bases colocando en su interior una pañoleta. La variación estriba en que cada jugador deberá llevar pintado en su frente o en un lugar visible un número. Para poder pillar a un adversario, deberás tener un número mayor que el de el otro adversario. Si no es así, será el adversario quien te pueda pillar a ti. Para atacar y defenderse, se podrán unir cogidos de la mano como máximo tres personas y sus números se sumaran para realizar el ataque.

**OBSERVACIONES:** Para hacerlo más justo repartir los números los monitores e intentar que la gente más pequeña y que corra menos tenga los números más altos y que los más mayores tengan números más bajos, de esta forma obligaras a que se tengan que unir para poder atacar con más ventaja. También por modificarlo un poco en vez de que lleven a los pillados a su base, que los lleven a una especie de cárcel común donde estén los monitores, allí o se les hace una prueba para poder salir, o simplemente se les baja el número que tengan pintado.

## 2.5. JUEGO DE LOS CINTURONES:

MATERIAL: Un cinturón o una pañoleta por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen parejas y estas parejas se tumban en el suelo juntos (uno al lado del otro) formando un círculo con las parejas bien separadas. Se elige a una persona que paga y a otra que debe ser pillado. El que paga debe intentar golpear con el cinturón o la pañoleta al otro jugador y en el momento que lo consiga, se intercambian los papeles, el que pagaba pasa ahora a correr para que no le pillen y el que corría para que no le pillen pasa a pagar. Se sigue así con esta dinámica de juego, hasta que al que tienen que pillar decide tumbarse al lado de una pareja que este tumbada, en ese momento la persona que esta tumbada justo al otro lado de donde se ha tumbado al quien tienen que pillar pasa a ser este a quien tienen que pillar (explicación gráfica, si hay una pareja tumbada formada por X e Y [XY↘, si llega una persona B a la que tienen que pillar y se coloca así: [XYB↘, será ahora X la persona a la que tienen que pillar, se hubiese colocado así: [BXY↘, sería Y la persona a la que tienen que pillar.

OBSERVACIONES: Este juego conviene hacerlo en un lugar donde tirarse rápidamente al suelo no suponga apenas ningún riesgo, como podría ser en un prado con césped, la playa, un local cubierto con colchonetas. También conviene jugar con personas que más o menos se lleven muy bien entre si y que admitan que es un juego y que no se vayan a picar porque no se quien le ha dado muy fuerte con el cinturón. para suavizarlo un poco en vez de usar un cinturón se puede ir a tocar simplemente.

## 2.6. EL JUEGO DEL PRECINTO:

MATERIAL: Rollos de precinto para embalar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que unas personas (preferiblemente los monitores), tienen que pillar al resto de participantes, una vez pillados en vez de llevarlos a ninguna cárcel, lo que harán será precintarlos en el lugar que se encuentren, bien atándoles pies y manos o bien precintándoles a un árbol o poste, etc... Se puede dividir a los jugadores en equipos y que sean solo los de su mismo equipo los que pueden liberarlos del precinto en caso de ser pillados. Para ver quien gana, se puede fijar un tiempo y acabado ese tiempo ver que equipo tiene más jugadores libres.

OBSERVACIONES: Este juego conviene que no sea muy largo no mucho más de media hora, para que así sea más intenso y que el área de juego no sea excesivamente grande.

## 2.7. POLIS Y CACOS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos unos serán los polis y otros los cacos. Los polis dejaran un tiempo para que se marchen los cacos, y al rato saldrán a pillarlos, a los pillados se le llevará a un lugar que sea la cárcel, en la cual los cacos no pillados podrán salvar a sus compañeros si se introducen en ella sin ser pillados o tocando con la mano a uno de sus compañeros. Cuando los polis hayan pillado a todos los cacos, se pueden intercambiar los papeles entre los equipos.

OBSERVACIONES: ¿Hay algún juego más típico que este?.

## 2.8. LA OLLA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca o delimita en la zona de juego un área que será la casa. Después se elige a una persona que empezara pagando, esta persona deberá intentar pillar a otra yendo con las dos manos juntas. Para comenzar el juego otro jugador deberá decir la siguiente frase completa: "Abro la olla con pan y cebolla" y al acabar de decir esto dar un golpecito en las manos de quien paga. Una vez se haya pillado a la primera persona, ambos el que pagaba y el pillado deberán correr a refugiarse en su casa, durante este camino, el resto de participantes puede ir a darles un calvete en la cabeza pero sin poder entrar en la casa. Para la siguiente ronda, ambos jugadores irán cogidos de la mano e intentaran pillar a una tercera persona, así sucesivamente hasta que quede solo una persona y se le pille. en caso de que la cadena que forman los que pillan se soltase por alguna razón, deberán volver a casa y nuevamente podrán darles un calvete a todos antes de que lleguen a casa.

OBSERVACIONES: Conviene repetirles en caso de que haya algún jugador un tanto bruto, que cuando se dice un dar un calvete, es un golpecito suave y sin mala intención, nada de pegar un puñetazo o patada.

## **2.9. LAS CUATRO ESQUINAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los participantes en cuatro grupos, cada uno se coloca en una esquina de un cuadrado de más o menos 10 - 12 metros de lado. Cada jugador deja en su esquina una prenda (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...) y a la orden de salida, deben ir a robar prendas a los restantes equipos, solo vale coger una prenda por incursión, y no se puede defender tu esquina para evitar que otros equipos te roben a ti. Al cabo de un rato dos o tres minutos, se para el juego y se hace recuento de cual es el equipo que más prendas tiene en su poder.

OBSERVACIONES: Para alargar el juego se pueden hacer varias mangas o series y decir que el equipo que gana es el primero que consiga ganar tres o cuatro partidas.

## **2.10. LAS REBAJAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace un montón con prendas (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...), con una prenda menos que participantes haya. Se coloca a todo el mundo alrededor del montón y empiezan a andar alrededor de este escuchando una historia que alguien cuenta, al oír la palabra "REBAJAS", cada jugador se lanzara al montón e intentara coger un objeto, como habrá menos objetos que personas, la persona que no coja nada quedara eliminada. Para la siguiente ronda se volverá a quitar una prenda y se seguirá con la misma dinámica.

OBSERVACIONES: Para ir más rápido en caso de ser mucha gente, en vez de que haya una prenda menos que jugadores, que haya dos o tres menos que jugadores.

## **2.11. INSECTOS PALOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Al menos unos veinte.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos principales dentro de esos grupos se subdivide al primero en equipos de hormigas (que haya al menos dos o tres equipos) y al segundo se les dice que son todos palitos salvo a cuatro o cinco que serán insectos palo (y que solo deberán saber ellos quienes son). La dinámica del juego es la siguiente, los palitos se distribuyen por el área de juego junto con los insectos palos, ambos deberán permanecer de pie sin moverse para nada, a la orden de comienzo, las hormigas intentaran coger cuantos más palos mejor, para ello deberán llevarse a su madriguera a los palos (bien levantándolos a peso entre varios, bien empujándolos, etc...). Ahora bien, si lo que intentan llevarse es un insecto palo, este en el momento que intenten moverlo les dará un susto y los cazará a ellos quedando eliminada esa hormiga del juego. El juego acabara cuando solo queden por coger a los insectos palos, entonces se contabiliza que equipo de hormigas a conseguido mayor numero de palitos. Luego se intercambiarían los papeles y los palos e insectos palos pasarían a ser hormigas y viceversa.

OBSERVACIONES: Interesa que sea un juego rápido para que no se fijen demasiado en los demás y no se enteren exactamente de donde están los insectos palos.

## **2.12. CABALLEROS A SUS CABALLOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores por parejas (intentando que sean más o menos de la misma estatura o corpulencia), y se les coloca formando un círculo con las parejas mirando hacia dentro y cada uno detrás de su compañero. El de más a fuera será el caballero y el de más a dentro el caballo. A la voz de ya el caballero deberá salir corriendo y dar una vuelta al círculo (en el sentido prefijado y sin pasar por el centro del círculo), llegar hasta donde estaba su compañero y subírsele a caballito. la ultima pareja que lo haga quedara eliminada, esto se va repitiendo, pero alternándose los papeles de caballero y caballo para que todos corran.

OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede hacer que el que esta fuera en vez de subírsele directamente a caballito, tenga que pasar por debajo de las piernas de su compañero, y que sea su compañero quien se le suba a caballito.

### **2.13. ARRANCAR CEBOLLAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a todos los participantes sentados en una hilera uno tras otro se les dice que se agarren muy bien al de delante suya y otro participante que este de pie o algún monitor empieza por el principio de la fila o por el final a ir arrancando miembros de esa fila, las personas que vayan siendo desenganchadas, se pueden ir uniendo a este y ayudándole a desenganchar a todas las personas.

OBSERVACIONES: Si se puede realizar en un terreno más o menos blando mejor.

### **2.14. SARDINAS EN LATA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es muy parecido al escondite tradicional, a un jugador se le deja que se esconda y al cabo de un rato, el resto de participantes salen en su busca, con la variación de que si alguien ve al que esta escondido en vez de descubrirlo, se calla y se esconde junto a el lo más pegado que pueda, así irán haciendo el resto de jugadores hasta que solo quede uno.

OBSERVACIONES: Conviene estar atento para ver donde se a escondido el primero, no vaya a ser se haya colocado en un sitio peligroso para cuando se le junten más personas y también estar atento y dar pistas a los que se desaniman si tardan mucho en encontrar al escondido.

### **2.15. PEPES Y PEPAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos, unos serán "Pepes" y otros "Pepas". Se marca una línea que divida en dos el terreno y a cierta distancia de esa línea y en cada campo se marca otra línea que marcara el área de casa o de seguridad. Se coloca a los dos equipos paralelos a lo largo de la línea central, pero cada uno en su campo. Un narrador va contando una historia, y si se dice la palabra "PEPES", el equipo de los Pepes debe intentar pillar al de las Pepas antes de que estos lleguen a su casa. En caso de decir "Pepas", seria este equipo quien intentaría perseguir al otro. Cuando a un jugador le han pillado, pasa a formar parte del otro equipo, y si le vuelve a pillar su anterior equipo, volvería con ellos así sucesivamente. El juego se terminaría si se consigue que solo haya jugadores en un equipo.

OBSERVACIONES: Para complicar aun más la cosa, el narrador si acaba de decir "Pepas" y esta este equipo a mitad de pillar al otro, puede el narrador seguir con la historia y decir "Pepas", con lo que se cambiarían los papeles.

### **2.16. ESTATUAS INMÓVILES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se forma dos fila con los participantes de forma que dejen un pasillo entre medias. Hay un jugador que es el que paga que deberá intentar atravesar el pasillo sin soltar palabra y sin que se le vean los dientes. Los participantes que conforman el pasillo antes de que este empiece a cruzarlo, adoptaran posición de estatua (la que ellos quieran), según va avanzando el que tiene que atravesar el pasillo se le puede dar golpes con las siguientes condiciones; no le puede ver el que esta cruzando moverse y tampoco pueden mostrar los dientes. Si el jugador que cruza ve moverse descaradamente a una estatua o le ve los dientes, lo señalara y si ha estado claro, esta nueva persona será la que intente cruzar. pero si por el contrario el que habla o enseña los dientes (quien se los vea deberá gritar "dientes" para que el resto de la gente se entere) es el que intenta cruzar, este deberá correr hasta el final del pasillo evitando los golpes que ahora si podrán dar las estatuas aunque se les vea moverse. Si ocurre esto deberá volver a cruzar por el pasillo hasta que vea los dientes de alguna otra persona o vea moverse a alguien.

OBSERVACIONES: Si bien es un juego que puede estar divertido, interesa estar controlándolo para que la gente no se pase con los golpes y ayudar a aclara situaciones de si se ha podido o no ver los dientes o si realmente le han visto moverse a una estatua.



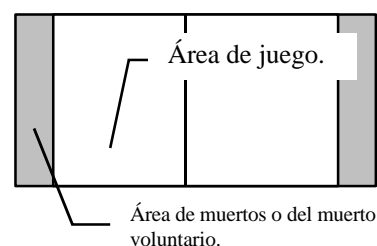
### 2.17. MATAR:

**MATERIAL:** Un balón y tiza o algo para delimitar un campo .

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante .

**DESARROLLO:** Se divide a los jugadores en dos equipos y se marca en el terreno un campo parecido al del dibujo (de 10x20 metros más o menos). A continuación uno de cada equipo se ira al área de los muertos voluntarios (la marcada en gris). Con todo esto solo falta un balón para poder comenzar a jugar. El juego consiste en alcanzar con el balón a los jugadores del equipo contrario (lanzando el balón con la mano) que aun se encuentran en el área de juego, si se logra alcanzar a un jugador del otro equipo, este pasara a irse al área de muertos (caso de ser el primer jugador eliminado, el muerto voluntario volvería a su área de juego) y comenzara de nuevo el juego sacando él. Si el que da a un jugador del equipo contrario se encuentra en el área de muertos , este volverá de nuevo a su campo y en caso de que no quedase ningún muerto tras esto se deberá colocar algún muerto voluntario. Para alcanzar y mandar al área de muertos a un jugador, el balón deberá darle limpiamente y sin que haya dado un bote previo (en cuyo caso no pasaría nada) y si el jugador alcanzado consigue coger el balón al vuelo y que no caiga al suelo, tampoco pasaría nada. El juego lo gana el equipo que mande al área de muertos a todo el equipo contrario.



**OBSERVACIONES:** El si va por el suelo el balón, solo puede ser cogido por el equipo del área que este cruzando el balón, es decir que un equipo no puede coger un balón que este en el área contraria ni en el área de muertos del otro equipo.

### 2.18. STOP:

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Un jugador paga y deberá pillar a otro para que sea este el que pase a pagar en sustitución del anterior. Para evitar que le pillen el jugador perseguido puede decir la palabra “STOP” y deberá quedarse inmóvil en el sitio con los brazos en cruz. Así pues a ese jugador no se le puede pillar, salvo que sea salvado por otro jugador, para ello deberá cruzar bajo sus piernas a cuatro patas.

**OBSERVACIONES:** No valdrá que pillen a alguien que esta mitad de cruzar bajo las piernas de otro.

### 2.19. LOVE:

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Juego similar al anterior, pero en vez de decir “Stop” para que no te pillen se dice “LOVE” y para salvarlo deberá darle un beso un jugador del sexo contrario.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

### 2.20. TORITO EN ALTO:

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Muy parecido a los dos anteriores, uno pilla y para evitar ser tu el que pagues, podrás estar a salvo en cualquier lugar que este en alto o si eres capaz de engancharte a algo y mantener el equilibrio, de forma que tus pies no toque el suelo.

**OBSERVACIONES:** Ojo con jugar en sitios públicos (entiéndase un autobús, tren o metro), podría provocar el enfado de alguna persona.

### **2.21. EL PAÑUELO:**

MATERIAL: Un pañuelo, una pañoleta o un trozo de tela.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman dos equipos, y dentro de cada equipo se numeran como quieran con el número de participantes que haya. Se colocan en línea enfrentados a una distancia de 10 a 15 metros, y en medio de ambos equipos se sitúa una persona cogiendo un pañuelo con la punta de su mano. Al decir esta persona un número, por ejemplo: “*El uno*” los jugadores números uno de cada equipo deberán salir corriendo a coger el pañuelo e intentar llevárselo a su campo, si lo consigue eliminara al jugador del equipo contrario (y en el equipo del eliminado deberán recomponerse los números pues posiblemente algún jugador deberá llevar más de un número). Si lo coge un jugador y en la carrera hacia su campo el otro es capaz de pillarlo, es el jugador pillado el eliminado. Y si a la hora de coger el pañuelo, no lo cogen ninguno de los dos y uno pasa de la línea imaginaria que marcaría el que sujeta el pañuelo con los pies, este quedaría eliminado.

OBSERVACIONES: Este juego se puede complicar más metiendo más de dos equipos. O que haya un pañuelo por equipo y deban cogerlo, volver a su campo y atárselo a un compañero.

### **2.22. LOS COCODRILOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Todos los participantes se colocan en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20x10 metros. Se nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr evitando al participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán cogerse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que atraviesan el terreno. Cuando hayan llegado todos al lado contrario, se volverá a repetir pero corriendo hacia el otro lado. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **2.23. EL GATO Y EL RATÓN:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador será el gato (el que paga) y otro el ratón (al que ha de pillar al gato), el resto de jugadores se ponen por parejas y se colocan mirándose y cogidos por las manos (dejando un hueco para que quepa una persona entre ellos). El gato deberá intentar pillar al ratón y si lo pilla se intercambian los papeles. Pero para poder escaparse del gato, el ratón puede colarse en el hueco que hay entre dos personas y cogerse el con la persona que tenga de cara, así pues dejara a la persona que esta a su espalda con el papel de ratón.

OBSERVACIONES: Otra variante podría ser que si el ratón se mete en una casa el que salga en su lugar lo haga como gato y el anterior gato pase a ser ratón.

### **2.24. UN DOS TRES POLLITO INGLES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hay un jugador que paga y se coloca para comenzar de espaldas a todos y mirando a una pared. El resto de jugadores se colocan más o menos en línea a unos 7 - 8 metros. Para comenzar el juego el que paga dirá: “*Un dos tres pollito ingles a la pared*” y se dará rápidamente la vuelta. En lo que ha tardado en decir esa frase el resto de jugadores habrán intentado acercarse lo más posible a la pared, pero si al darse la vuelta el que paga ve a alguno en movimiento, ese uno tendrá que darse la vuelta y volver al principio. El que consiga tocar la pared pasa a ser el que pague en la ronda siguiente.

OBSERVACIONES: Creo que este juego es más típico que ninguno.

### **2.25. PELEA DE GLOBOS:**

MATERIAL: Un globo por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se ata un globo al tobillo, el juego consiste en explotar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo. El último que quede con el globo sin pinchar será el ganador.

OBSERVACIONES: Este juego se puede mejorar y hacer más divertido si el globo está lleno de agua y si en vez de llevarlo en el tobillo, lo llevas atado a la espalda o metido dentro de los calzoncillos, bragas o bañador.

### **2.26. PELEA DE ESTERILLAS:**

MATERIAL: Una esterilla por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de marcar o delimitar un campo y hacer dos equipos. Cada equipo deberá intentar sacar a los rivales a base de empujones y golpes con las esterillas, el equipo que antes saque al otro del terreno gana. Lógicamente a los que saquen fuera están eliminados.

OBSERVACIONES: Cuidado con los más brutos, dejarles claro que es un juego.

### **2.27. PELEAS DE GALLO:**

MATERIAL: Una pañoleta por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al anterior, se marca o delimita también un campo, se hacen dos equipos y gana el equipo que consiga quitarle al otro antes todas las pañoletas (cada jugador llevará una cogida a la espalda, lógicamente no vale atársela a la correa ni a la evilla de los pantalones). También quedarán eliminados aquellos jugadores a los que les haya sido quitada la pañoleta.

OBSERVACIONES: Este juego sirve como base a muchos otros e incluso se puede hacer tipo competición por liga o eliminatorias individuales.

### **2.28. PELEA DE GALLO POR EQUIPOS:**

MATERIAL: Una pañoleta por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Similar al anterior, pero se hacen equipos de cinco o seis personas cogido de la cintura del de delante. El último llevará cogida la pañoleta a su espalda y el primero será el único que pueda quitárselo al equipo rival. Gana quien antes quite la pañoleta al equipo contrario.

OBSERVACIONES: aquí nuevamente se puede hacer un mini campeonato y que luchen un equipo contra otro en forma de liga o eliminatoria. Ojo que no vale caerse, hacerse daño, lastimarse, romperse nada ni salir disparado por los aires.

### **2.29. SUMO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata del antiguo arte de lucha japonés, hay dos luchadores que luchan entre sí sin ninguna arma sin dar golpes y con la única ayuda de su cuerpo y su inteligencia. Para ganar se puede hacer de varias formas sacando a su adversario de un círculo (de 2 - 3 metros de radio) o haciendo que este toque el suelo con cualquier parte del cuerpo distinta a la planta de los pies.

OBSERVACIONES: Aunque pueda parecer un deporte un tanto violento y para personas grandotas, es muy divertido y solo hay que tener un poco en cuenta no enfrentar a dos chavales entre los que haya gran diferencia física. también se pueden organizar una liga o un mini campeonato.

### **2.30. POLLITO DENTRO - POLLITO FUERA:**

**MATERIAL:** Una cuerda de 5 - 6 metros y una bolsa o saco relleno con ropa

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se ata una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito dentro". 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 fuera" 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.

**OBSERVACIONES:** 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.

### **2.31. SOGA TIRA:**

**MATERIAL:** Una soga o cuerda resistente.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se hacen dos equipos y se coloca cada uno a un extremo de la cuerda, a mitad se coloca una pañoleta o una marca. Se marca a dos - tres metros de la marca de la cuerda una línea en cada dirección y se da la orden de comienzo. Cada equipo tiene que tirar con todas sus fuerzas para conseguir que la pañoleta supere la línea que hay más cercana a ellos. Si logran que el otro equipo se caiga también habrán ganado.

**OBSERVACIONES:** Aquí también se puede hacer un pequeño campeonato y que se vayan enfrentando de dos en dos equipos.

### **2.32. SOGA TIRA EN CRUZ:**

**MATERIAL:** Dos sogas o cuerdas gruesas, cuatro trozos de cuerda más fina (pita), cuatro recipientes (cacerolas, latas, etc...) y cuatro lastres que quepan en los recipientes (piedras, latas llenas, pelotas de plástico, etc...).

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

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

**OBSERVACIONES:** De nuevo tenemos otro juego que se podría prestar a hacer algún campeonato con él.

### **2.33. CARRERA DE HOJAS:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

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

**OBSERVACIONES:** Lógicamente habrá que hacerlo en un lugar donde hay posibilidad de coger hojas y que en ese momento no haga mucho viento.

### **2.34. ESCONDER UN NÚMERO:**

**MATERIAL:** Un boli por persona un trozo de papel por persona y pintura para la cara.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

**OBSERVACIONES:** Dejar un tiempo prudencial como para que tengan tiempo para encontrar a bastante gente, pero que no se aburran mucho del juego, una duración de unos 10 - 15 minutos no estaría mal.

### **2.35. BOTE:**

MATERIAL: Un bote, botella o lata vacío.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador paga y trata de pillar a los demás. Para comenzar hay un bote en el centro del terreno, al cual otro participante deberá dar una patada e intentar mandarlo lo más lejos posible a la vez que grita "Bote", el que paga deberá ir a recogerlo y colocarlo en su lugar, y en ese tiempo que ha transcurrido entre el chute y la colocación de nuevo del bote es el tiempo que tiene el resto de participantes para esconderse. el que paga deberá buscar al resto y cada vez que vea a un correr de nuevo hasta el bote y gritar "Por .....(el nombre del que haya visto)" así el pillado ha de salir y colocarse cerca del bote. La dinámica del juego sigue igual hasta que alguien de los escondidos sale y consigue dar de nuevo una patada al bote a la vez que grita: "Bote", con lo cual estará salvando a todos los que había pillados. El juego se acaba o se cambia de persona que paga cuando logra pillar a todos.

OBSERVACIONES: Para que no se haga eterno conviene ir cambiando a la persona que paga cada poco mejor que pasarse media hora esperando a que pille a todos.

### **2.36. JUEGO DE REFLEJOS:**

MATERIAL: Un palo o trozo de tubería de plástico por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace una línea en el suelo y tras ella se tumban boca a bajo todos los participantes. Después a 10 - 15 metros se colocan tantos palos como participantes haya menos uno. A la orden de salida, cada jugador deberá intentar coger un palo lo más rápidamente posible. El jugador que se quede sin palo se eliminará. Esto se continua quitando en cada ronda un palo y gana el que gane la final de los dos últimos con un solo palo.

OBSERVACIONES: Interesa realizarlo en una zona donde la gente se puede lanzar sin miedo al suelo por ejemplo en la playa o en un prado de césped.

### **2.37. LA CADENA ALIMENTARIA:**

MATERIAL: Una pañoleta por persona.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen cinco o más grupos, preferiblemente con nombres de animales conocidos para ambientarlo mejor, se les explica que cada uno se come a otro tipo de animal y solo a ese y a él solo le puede comer otro tipo de animal, se definen las relaciones para quien se come a quien y de forma que se forme una cadena alimentaria. Una vez explicado se deja un rato para que se dispersen los equipos y al rato se da la orden de comienzo, según se van comiendo unos a otros, los comidos pasan a formar parte del grupo que les haya comido. El juego acabaría si un equipo consigue reunir bajo sus filas a todos los participante o si se ha roto la cadena por algún eslabón se miraría cual es el equipo con mayor numero de miembros. Para comerse a otro bastara con quitarle la pañoleta que debe llevar cada uno en su espalda.

OBSERVACIONES: Convendría disfrazarlos o hacer algo para que se distingan de que equipo es cada uno, o bien confiar en ellos y suponer que cuando se vean serán sinceros y dirán a que equipo pertenecen.

### **2.38. LA ARAÑA:**

MATERIAL: Tiza o algo para marcar en el suelo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca un círculo grande de 5 metros de radio más o menos y en su interior otro más pequeño de 1 metro de radio. Se divide a los jugadores por equipos y se coloca un equipo (o los monitores) dentro del círculo más grande. Un equipo que esta fuera debe intentar que todos sus componentes lleguen al círculo interior, en caso de ser pillados, vuelven a salirse del círculo grande y vuelven a intentarlo. Se puede tomar tiempos y ver que equipo tarda menos en colocar a todos sus miembros en el círculo pequeño.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **2.39. ASALTO AL CASTILLO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de marcar un círculo en lo alto de una colina, colocar una pañoleta en su interior y que el equipo atacante la coja.

OBSERVACIONES: No hay reglas, vale casi todo (empujar, agarrar, inmovilizar, arrastrar, etc...), lo que si que no vale es pegar ni ir a hacer daño. Por ello es mejor que el equipo defensor sean los monitores o gente más mayor que controle sus fuerzas. El lugar idóneo es en una duna en alguna playa o sino en una montañita con mucho césped.

### **2.40. PÍO - PÍO:**

MATERIAL: Una pañoleta o venda para los ojos para cada jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se dice a todos que se dispersen un poco por el rea de juego, se les dice que son pollitos recién nacidos, que son ciegos y deben encontrar a su madre. Para ello deberán andar por ahí en todas las direcciones y cuando se encuentren con otra persona decir: "*Pío Pío*", si la otra persona es un pollito le contestara igualmente: "*Pío Pío*", pero si es la gallina (que será un jugador al que se le haya comunicado previamente sin que nadie más se entere), esta no contestara nada y deberá cogerse a su cintura. El juego continua así hasta que se incorpora a la gallina el ultimo pollito.

OBSERVACIONES: Para hacerlo un poco más divertido, los monitores pueden estar mareando por medio, diciendo sonidos de otros animales de los cuales no se les haya hablado o simplemente dispersándolos para que sea más difícil.

### **2.41. ELECTRONES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Todos los jugadores son electrones y como ya se sabe están siempre en movimiento y dando vueltas a la vez que gritan "*electrones, electrones...*". hay un director del juego, que cuando le parezca dará una orden de este tipo: "*Electrones en grupos de cinco cogidos de la mano*", así pues los electrones deben agruparse en grupos de ese numero y hacer lo que se haya dicho. Los que no formen un grupo de las características indicadas, quedaran eliminados y el resto seguirá una ronda más.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **2.42. EL MOLINO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen de tres a ocho grupo de 5 a 6 personas. Se sientan cada equipo en fila formando todos los equipos una especie de aspa. Hay una persona que va dando vueltas alrededor de todas estas filas, cuando toca en la cabeza a la ultima persona de esa fila, toda esa fila y el que iba dando vueltas deberán salir corriendo, dar una vuelta y colocarse en fila otra vez. El ultimo que llegue será quien pague a la próxima ronda.

OBSERVACIONES: Se puede ambientar el juego con cualquier tema, para ello se elige una palabra clave que será la que de la señal para que una fila entera se levante y salga corriendo. Para más mosqueo, el que corre deberá tocar siempre la cabeza del ultimo y decir una palabra relacionada con ese tema y cuando este quiera dirá la palabra elegida.

### **2.43. BALONMUERTE:**

MATERIAL: Una pelota.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de lanzar un balón a los demás jugadores para darles y eliminarles, cuando un jugador es alcanzado y el balón toca suelo, este se tira al suelo y esta muerto, siguiendo jugando el resto de jugadores vivos. Para salvarse si el balón pasa a por su lado por el suelo, lo podrá coger y lanzar contra algún jugador de los que queden vivos, salvándose en caso de que acierte. El balón se debe lanzar desde el punto en que lo coge. Gana quien quede el ultimo vivo.

OBSERVACIONES: Interesa que el balón sea manejable, y blandito.

## **JUEGOS DE CONOCIMIENTO**

### **3.1. REPETIR NOMBRES:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un círculo. Empieza una persona diciendo su nombre, luego el jugador que este a su derecha dice su nombre y el del jugador anterior, el siguiente vuelve a empezar diciendo su nombre pero continua diciendo los nombres de los dos anteriores. Se continua así hasta que de una vuelta al círculo.

OBSERVACIONES: Si hay mucha gente, conviene que no se acabe de dar una vuelta para que no se haga tan pesado, así que sería mejor parar y empezar por una nueva persona y `porque no de orden de hablar para que no se haga tan pesado.

### **3.2. TE GUSTAN TUS VECINOS ? I:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un círculo y uno se pone de pie. El que esta de pie le pregunta a cualquiera: "*Te gusta tu vecino ?*". El preguntado debe responder "*No*", y el que esta de pie preguntará: "*Y por quien los cambiarías ?*" y el que esta sentado debe responder: "*Los cambiaria por Pepito y Fulanito*". Entonces los que esten sentados a derecha e izquierda del preguntado cambiaran de puestos con los que hayan dejado *Pepito* y *Fulanito* (que deberan sentarse al lado del preguntado) y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo que quedará de pie y hara las preguntas.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **3.3. TE GUSTAN TUS VECINOS ? II:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un círculo y al igual que antes uno se pone de pie. El que esta de pie le pregunta a cualquiera: "*Te gusta tu vecino ?*". Si contesta que **NO** vuelve a preguntar el que esta de pie. **PORQUE?**, el que esta sentado entonces contestará: "*Porque no me gusta que lleve chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o que sea rubio etc...*" (solo debe de decir una de estas cosas)...entonces todos los que lleven chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o sean rubios, cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que **SI**, solo se cambian los vecinos y el que estaba de pie quedando de los tres uno de pie.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **3.4. DECLARO LA GUERRA A ...:**

MATERIAL: Un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se colocan todos los jugadores entorno a otro que tiene el balón en sus manos, este lanza el balón para arriba y dice: "*Declaro la guerra a Pepito*", entonces el resto de jugadores sale corriendo para alejarse del balón, salvo Pepito que deberá ir a por el balón y cogerlo. Nada más cogerlo gritará: "*Pies quietos*" y todos los participantes deberán pararse y quedarse de pie. El que tiene el balón tiene que conseguir golpear a otra persona lanzándole el balón con la mano, además puede dar tres pasos para acercarse un poco. Cuando se golpea a un jugador, o bien se elimina el golpeado o se le da un punto al que acertó y lanza este el balón de nuevo para arriba, pero si falla o el adversario coge el balón antes de que toque el suelo, el punto se lo podemos dar a este y que sea él el que lance el balón. Si un jugador lanza el balón para arriba dice un nombre y esa persona consigue atrapar el balón sin que toque el suelo, tiene la oportunidad de acto seguido lanzar él el balón y decir un nuevo nombre.

OBSERVACIONES: Interesa haber hecho algún otro juego de conocimiento antes o que lleve cada uno el nombre escrito en un lugar visible.

### **3.5. EL PONCHO:**

MATERIAL: Un poncho o una manta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos y se les coloca en fila mirándose los dos primeros, entre ellos se colocara un poncho o una manta aguantada por otras dos personas que hará que no puedan verse las caras los primeros de la fila. A la de tres se bajara el poncho y los primeros de la fila tendrán que decir lo más rápido que puedan el nombre de la persona que tienen delante, el que acierta más rápido continua y el otro se elimina. Gana el grupo que consiga eliminar antes al grupo contrario.

OBSERVACIONES: Al igual que antes para hacer este juego ha de haberse hecho algún otro juego para que se conozcan y si no se quiere eliminar a la gente, dar puntos por cada acierto. También cambiar de vez en cuando el orden de la fila para que los más listos no se aprendan con quien les va a tocar.

### **3.6. PALMÁS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado. En círculo, el monitor marca el ritmo; un golpe con las palmás de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.

OBSERVACIONES: Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

### **3.7. BUSCAR COINCIDENCIAS:**

MATERIAL: Un papel y un boli o lápiz por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de buscar personas que tengan cosas en común, pero que las descubran con un sencillo juego. Se escriben en una pizarra o se les da fotocopiadas una serie de características sobre personas que deben buscar, por ejemplo: "Busca tres personas que nacieron el mismo año que tu, busca una persona que le guste el fútbol, busca dos personas que su apellido empiece por m, etc...". Se les deja un tiempo para que se pregunten entre ellos y lo apunten en la hoja.

OBSERVACIONES: Se puede decir que gana quien complete antes la hoja para que así vayan más rápido y se motiven. Conviene luego hacer una pequeña comprobación.



## **JUEGUECILLOS Y PRUEBAS VARIAS**

### **4.1. GATERA:**

MATERIAL: Uno o dos rollos de pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de crear una especie de camino o senda delimitada en el espacio por cuerda de pita.

Se tiene que hacer el recorrido por debajo de esta sin tocarla en el menor tiempo posible.

OBSERVACIONES: Se puede hacer todo lo larga y complicada que se desee, además se puede cruzar zonas mojadas o se puede refrescar en alguna zona a los participantes.

### **4.2. LABERINTO DE PRECINTO:**

MATERIAL: De dos a tres rollos de precinto para embalar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido a una gatera, pero en además de delimitar un techo y unas paredes, se puede atravesar el pasillo en cualquier dirección con el precinto, con lo que es más difícil pasar sin tocar. También se puede hacer a tiempo o a menor número de toques con el precinto.

OBSERVACIONES: Viva la precintomanía.

### **4.3. PUNTERÍA CON PELOTA:**

MATERIAL: Dos o tres pelotas pequeñas (tipo tenis) y 6 - 8 latas o objetos a derribar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Clásica prueba en la que se colocan unas latas bien conformando una pirámide o bien alineadas y se trata de derribar el mayor número de ellas mediante el lanzamiento de una pelota desde una cierta distancia.

OBSERVACIONES: Se puede variar un poco vendándole los ojos al lanzador.

### **4.4. DARDOS:**

MATERIAL: Dos o tres dardos, una diana o un cartón o madera donde se claven los dardos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Colocar la diana a cierta distancia del lanzador, cada lanzador tendrá dos o tres tiros, se suman las puntuaciones que obtenga en las tiradas para ver el ganador.

OBSERVACIONES: También se puede hacer como prueba por equipos y al final se suman el conjunto de todas las tiradas del equipo.

### **4.5. EXPLOTAR GLOBOS CON DARDOS:**

MATERIAL: Dos o tres dardos, globos según participantes y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan los globos a un cuerda de pita, se coloca a los lanzadores a cierta distancia y se les da dos o tres oportunidades. Se contabiliza quien pincho más globos.

OBSERVACIONES: Prueba también indicada para realizarla por grupitos y sumar el resultado total del equipo. También se pueden dejar caer desde lo alto de un muro para que deban explotarlos en movimiento.

### **4.6. EXPLOTAR GLOBOS CON LA BOCA:**

MATERIAL: Globos según participantes y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Al igual que en la anterior atar los globos a la pita y dejarlo a una altura a la que todos los jugadores alcancen a morder. La prueba consiste en ver quienes el que menos tarda en explotar su globo.

OBSERVACIONES: Para darle más gracia, se pueden hinchar algunos globos con agua, con harina, cola cao, etc... .

#### **4.7. EXPLOTAR GLOBOS CON CASCO:**

MATERIAL: Globos según participantes, un casco o una gorra de cualquier tipo, pita y un clavo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Al casco o gorra se le coloca un clavo (bien atravesando la gorra, bien sujetándolo con precinto) y los globos se atan a un trozo de pita, y se dejan a una altura razonable para la altura de los jugadores. El objetivo es pinchar cada uno su globo en el menor tiempo posible. Se puede hacer por equipos y que el tiempo que tarden en pasarse el casco también influya.

OBSERVACIONES: Al igual que antes, para darle más gracia, se pueden hinchar algunos globos con agua, con harina, cola cao, etc... .

#### **4.8. DEJAR CAER GLOBOS I:**

MATERIAL: Globos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace colocarse al equipo más o menos repartido por el área de juego, un monitor o el encargado de esa prueba lanza hacia arriba un globo lleno de agua, el equipo debe intentar cogerlo sin que se les explote o caiga al suelo. Ganara el equipo que más globos haya salvado.

OBSERVACIONES: Se puede hacer con los equipos por separado o varios a la vez para hacerlo más emocionante.

#### **4.9. DEJAR CAER GLOBOS II**

MATERIAL: Globos según participantes, in poncho o una manta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al anterior, pero el que lanza los globos esta detrás de un poncho o manta que sujetan dos personas.

OBSERVACIONES: De vez en cuando se pueden lanzar dos o tres globos a la vez para mosquear.

#### **4.10. BARREÑO ASQUEROSO:**

MATERIAL: Dos barreños, agua, harina y unas cuantas monedas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: En un barreño se hecha agua y en su interior se colocan dos o tres monedas (más bien grandes o pelotitas que puedan ser cogidas con la boca), en el otro barreño se hecha harina y dos o tres monedas. La prueba consiste en coger una moneda de cada barreño en el menor tiempo posible, pero siguiendo este orden, primero se intentara en el barreño de agua y luego en el de harina.

OBSERVACIONES: Conviene tener una fuente o un sitio para que se aclaren un poco la cara después de acabar en esta prueba.

#### **4.11. MANZANAS:**

MATERIAL: Una manzana por participante y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan la manzanas a una cuerda de forma que estén sujetas a una altura cómoda para su boca. Se trata de ver quien se come antes la manzana en menos tiempo, eso si, sin ayudarse de las manos.

OBSERVACIONES: También se puede realizar esta prueba con dos personas que se intenten comer la misma manzana a la vez.

#### **4.12. LOS PATITOS:**

MATERIAL: Trozos de corcho, alcayata o clavos, pita, palos largas o cañas y un barreño con agua.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es el típico juego de la feria en el que hay que pescar patitos que flotan en un estanque. A los trozos de corcho se les clava un clavo o alcayata para poder ser cogido, con los palos y la pita se improvisa una especie de caña de pescar que acabe en una gaza o lazo para poder pescar al patito. Se pueden dar cierto número de intentos y ver quien pesca más patitos en ese tiempo.

OBSERVACIONES: Es un juego ideal para meter en una feria.

#### **4.13. BORRACHO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de hacer una carrera entre los participantes de un lugar a otro, pero antes de salir cada jugador debe dar diez vueltas sobre si mismo con un dedo tocando el suelo. Gana quien antes llegue a un lugar predeterminado.

OBSERVACIONES: Cuidado con hacer este juego al lado de carreteras o sitios peligrosos.

#### **4.14. BAILOTEO DE LA PATATA:**

MATERIAL: Una patata por cada dos jugadores un radio cassette.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Formar parejas con los participantes y darles una patata. Se trata de colocarse la patata entre la cara de ambos y que no se les caiga mientras bailan al son de una canción. Gana la pareja que más tiempo aguante con la patata.

OBSERVACIONES: Si se hace eterno, probar a hacer reír a las parejas a las que no se les caiga la patata.

#### **4.15. CARRERAS DE SACO:**

MATERIAL: Un saco por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se introduce en el interior del saco (que preferiblemente debe llegarse casi a la altura de la cintura. Se marca una línea de salida y otra de llegada, y lógicamente gana quien antes llegue a la línea de llegada.

OBSERVACIONES: También se puede hacer por equipos y cronometrarles el tiempo.

#### **4.16. CUCHARITA:**

MATERIAL: Una cucharita por equipo y una docena de huevos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman equipos y se colocan en fila para empezar una carrera de relevos con la siguiente peculiaridad, el relevo será la cuchara con la que sostendrán un huevo, la cuchara deben llevarla cogida con la boca. Si a algún participante se le cae el huevo deberá volver al inicio otra vez.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.17. CASTILLO DE NAIPES:**

MATERIAL: Una o dos barajas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Consiste en ver que equipo construye el castillo de naipes de mayor número de pisos sin que se les caiga. Se puede valorar tanto la altura como el tiempo que tardan.

OBSERVACIONES: Interesa hacer esta prueba en un sitio resguardado del viento.

#### **4.18. LAS PELÍCULAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: El juego consiste en que mediante mímica un jugador intente dar a conocer al resto el nombre de un película.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.19. REGALA UNA SONRISA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: El objetivo de esta prueba es hacer reír o que sonría la persona encargada de la prueba (que debe estar mentalizado para todo lo contrario). Se puede hacer a tiempo y ver que grupo tarda menos en hacerle reír.

OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede decir que no vale hablar ni contar chistes.

#### **4.20. CONTINUAR UNA HISTORIA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se cuenta o se da por escrito el comienzo de una historia, la cual deberán continuar entre todos, es decir, que cada miembro del equipo hable continuando con la historia un rato.

OBSERVACIONES: Aquí se trata de valorar la originalidad y la capacidad de imaginación e improvisación. También se les puede decir que en su historia deben aparecer unas siete u ocho palabras determinadas previamente.

#### **4.21. CONSTRUIR UN VIVAK:**

MATERIAL: Pita, madera, plásticos, etc.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba para hacer en medio del campo y ver si sería capaces de improvisar un vivak o refugio para pasar una noche a la intemperie.

OBSERVACIONES: Para que no se pasen un año haciéndolo se les puede guiar en el tipo de vivak a hacer.

#### **4.22. LANZAMIENTO DE PENALTIS:**

MATERIAL: Un balón y una portería (o dos arboles o dos montoncitos de piedras).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La prueba consiste en lanzar penaltis contra un portero que será el mismo para todos y ver que equipo consigue meter mayor número de goles.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.23. DESCIFRAR UN MENSAJE EN MORSE:**

MATERIAL: Un boli y papel.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Básicamente consiste en darles un trozo de texto o frase escrito en código morse y que lo descifren.

OBSERVACIONES: Lo que descifren puede ser una clave para poder continuar en el juego o que les mande a la próxima prueba, etc... . También se puede elegir otros códigos distintos o inventárselos.

#### **4.24. RELEVOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una carrera por equipos en la que todos corren un poco, cada uno hace una vez el recorrido y cuando acaba le pasa el relevo a otro jugador de su mismo equipo.

OBSERVACIONES: Se puede mejorar mucho si en vez de que sea una carrera normal un relevo es a la pata coja, otro corriendo de espaldas, otro a cuatro patas, otro pegando saltos, otro llevando un vaso de agua en la cabeza, etc... .

#### **4.25. PLASTILINA:**

MATERIAL: Plastilina.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Darles al equipo plastilina y decirles que deben modelar cinco cosas por ejemplo; un perro, una casa, un plato, un sombrero y una maceta.

OBSERVACIONES: Aquí se trata de valorar su imaginación y originalidad.

#### **4.26. PUZZLE:**

MATERIAL: Una cartulina por equipo, pegamento y folios con algún dibujo chulo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Previamente se hacen dibujos o se copian, se recortan en múltiples trocitos y con formás diversas. a cada equipo se les da una cartulina, pegamento y una hoja ya recortada que será el puzzle que deban recomponer en la cartulina.

OBSERVACIONES: Se puede ver que equipo tarda menos en completarlo.

#### **4.27. TOQUES CON BALÓN:**

MATERIAL: Un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La prueba consiste en ver cuantos toques seguidos da una persona a un balón sin que este toque el suelo. Se pueden contabilizar que equipo ha hecho más toques en conjunto.

OBSERVACIONES: Los toques podrían ser con el pie, la cabeza, el cuerpo o con la mano tipo volleyball. También se puede hacer un círculo con los miembros del equipo y que le den toques tipo volleyball sin que se caiga.

#### **4.28. CONSEGUIR QUE CINCO PERSONAS BAIEN LA CONGA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que el equipo participante busque cinco personas distintas de su grupo (pueden ser personas de la calle o que pasen por allí) y que bailen junto a ellos la conga (o cualquier otra canción o danza).

OBSERVACIONES: También se puede pedir que hagan el trenecito.

#### **4.29. CONCURSO TELEVISIVO:**

MATERIAL: Tarjetitas para anotar preguntas, un plato o cacharro metálico por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a los equipos en fila algo separadas, un monitor lee una pregunta, y al decir tiempo, el primero de cada fila debe salir corriendo a tocar un plato que estará a tres o cuatro metros de él, el primer equipo que toque el plato será quien tenga la opción de responder a la pregunta. ganara el equipo que más respuestas acertadas acumule al final del juego.

OBSERVACIONES: Aquí se puede meter preguntas de todos los tipos, desde cultura general, pasando por cosas que les hayamos enseñado recientemente y nos apetezca ver si se les ha quedado claro. Se puede ambientar con disfraces, metiendo anuncios televisivos y sintonías de programas conocidos.

#### **4.30. BOLOS HUMANOS:**

MATERIAL: Cámaras de neumático para camiones o tractores.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a un equipo con la posición típica de los bolos, el otro equipo está en lo alto de una colina o cuesta y deberá tirar los neumáticos rodando para intentar derribar a los bolos (con que toquen a una persona ya se consideraría tumbado). Que cada persona tenga dos o tres intentos y sumar el total de bolos tirados por el equipo. Luego se intercambiarían los papeles.

OBSERVACIONES: Estar algunas personas a que los neumáticos no se marchen rodando mucho más abajo de donde estén los bolos para evitar perder tiempo en su búsqueda. En vez de personas se puede colocar también esterillas en posición vertical algo más separadas, o en vez de lanzar con el neumático, hacerlo con un balón.

#### **4.31. CUERPOS QUIETOS :**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a los participantes formando un círculo y que se miren entre ellos. A la voz de "Quietos", deberán permanecer quietos sin moverse ni gesticular ni reírse para nada durante tres minutos. Si se mueven volverá a comentar el tiempo desde cero, y solo podrán cometer cuatro fallos. Se trata de ver que equipo hace menos movimientos.

OBSERVACIONES: Prueba muy relajante por el silencio que al menos habrá durante tres minutos.

#### **4.32. LAZARILLO:**

MATERIAL: Una pañoleta o una venda para los ojos por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca al equipo en fila cogidos al de delante con las manos en los hombros y se le venda los ojos a todos menos al último. Se le enseña un camino que deberá recorrer y se les dice que no vale hablar, que para indicarle al primero que gire a la derecha el último deberá dar al que tienen delante un golpecito en el hombro derecho y este hará lo mismo con el que tiene delante hasta que le llegue al primero, si quiere que gire a la izquierda golpecito en el hombro izquierdo. Gana el equipo que haga el recorrido en el menor tiempo posible.

OBSERVACIONES: Cuidado con que haya obstáculos que les puedan hacer tropezar.

#### **4.33. TRABALENGUAS CON COLA CAO:**

MATERIAL: Un bote de Cola Cao (o cualquier otra cosa comestible que venga en forma de polvos).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se elige un trabalenguas que deberán decir cada miembro del equipo, la particularidad estriba en que antes de empezar a decirlo, deberán meterse en la boca una gran cucharada de Cola Cao y a continuación empezar. Se valorará quien menos fallos tenga o más rápido y bien lo haga.

OBSERVACIONES: Tener previsto un bidón con agua o estar cerca de un grifo.

#### **4.34. JUEGOS DE KIM:**

MATERIAL: Diversos ingredientes para comidas, diversas bebidas y productos que desprendan un olor característico o que tengan una forma muy peculiar, una pañoleta o una venda para los ojos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se venda los ojos a cada participante, y se le van dando a probar tanto cosas sólidas, como líquidos o cosas que huelan y cosas que deban palpar con el tacto, el jugador deberá decir que es lo que le hemos dado a probar. Ganará quien más aciertos tenga.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para desarrollar los sentidos en los niños.

#### **4.35. CARRERA DE GUSANOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan a los equipos formando filas detrás de una línea, se trata de ver que equipo llega antes arrastrando el culo todos a la vez y sin soltarse a otra línea colocada unos metros más adelante.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.36. MEMORY:**

MATERIAL: Cartulina.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Previamente se habrán dibujado en unos trocitos de cartulina unos dibujos (los que queramos, pueden ser tan simples como figuras geométricas o complicarlos más) los cuales estarán por duplicado, es decir, habrá dos trocitos de cartulina con el mismo dibujo. Se colocan boca a bajo las cartulinas y el juego consiste en levantando de dos en dos cartulina por turno, levantar a la vez las cartulinas que tengan el mismo dibujo, quien falle se le pasa el turno, y quien acierte tiene otro turno. gana quien más parejas consiga reunir.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para estimular la capacidad de observación y memoria.

#### **4.37. CARRERA DE CHAPAS:**

MATERIAL: Una chapa de botella por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el suelo (con tiza, o marcándolo con algún palo en el terreno) un caminito lo largo que se desee. Cada jugador dispone de una chapa y sus dedos para intentar hacer ese camino en el menor numero de tiros (esto podría ser una contrarreloj). También se puede hacer la carrera con todas las chapas a la vez, habría que hacer un orden arbitrario para la primera tirada y a partir de la segunda el orden de tirada ira variando según la posición que ocupe su chapa en la carrera. Las normás son simples, si al tirar una chapa se sale del camino se vuelve a colocar la chapa en el sitio desde donde tiro, si se queda dentro del camino o la empujan y se queda dentro no pasa nada.

OBSERVACIONES: Se puede hacer varias etapas e ir apuntando los vencedores, también se puede seguir como si fuese una vuelta ciclista hacer su clasificación general, con el mallot amarillo (a colocar en la chapa del líder), la clasificación de la montaña, etc... .

#### **4.38. PUNTERÍA A CABALLITO:**

MATERIAL: Pita, globos y al menos un bordón o palo que acabe en punta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sube un jugador encima de otro a caballito (sobre sus espaldas) y se le da al que esta arriba el bordón. A unos siete u ocho metros se habrán colgado unos globos a una cuerda de pita. El juego consiste en pinchar cuantos más globos mejor en un tiempo prefijado. A mitad si están muy cansados se pueden invertir los papeles. Gana la pareja que más globos explote.

OBSERVACIONES: Aquí también se pueden llenar los globos con agua para darle más alegría a la prueba.

#### **4.39. GUERRA CON PISTOLAS DE AGUA:**

**MATERIAL:** Una pistola de agua por jugador, servilletas, precinto, barreños y alguna tinta (acuarelas, azúlete...) para darle color al agua.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** A cada jugador se le coloca una servilleta pegada al pecho con precinto. Se hacen al menos dos equipos y a cada miembro del equipo se le da una pistola de agua. El juego consiste en disparar a las servilletas de los jugadores de los otros equipos e intentar que acaben totalmente coloreadas. Para ver quien gana, cada cierto tiempo, se puede parar para repostar agua, ver cuantas servilletas han sido totalmente empapadas y cambiarlas a la vez que se va contabilizando. Ganara el equipo que más servilletas haya coloreado.

**OBSERVACIONES:** Interesa advertir a los chavales que ese día vengan con ropa que les de igual mojarse y pringarse, pues a lo peor la tinta usada no saldrá luego de la ropa. También estaría bien que cada equipo tuviera un agua con un color diferente.

#### **4.40. MARCHA ATRÁS CON ESPEJO:**

**MATERIAL:** Un espejo, tiza.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se marca en el suelo un camino con tiza. El jugador ayudado con un espejo deberá realizar ese camino marcha atrás sin salirse del camino. ganara el que consiga acabar el camino en menos tiempo.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

#### **4.41. CAMBIO DE ROPA:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** La prueba consiste en cambiarse todo el equipo de ropa, ya sea entre ellos mismos, o que se pongan la ropa de ellos mismos totalmente al revés (calzoncillos por fuera, zapatos en pie cambiado, camisas del revés, etc...). gana el equipo que antes vuelva en esta situación.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

#### **4.42. ROPA DISPARATADA:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Es una prueba en la que se les deja cierto tiempo para que vuelva con equis prendas que les digamos y que sean un poco curiosas, por ejemplo unos calzoncillos de dibujos animados, una camisa sin mangas, un calcetín sucio, una bufanda, etc... . El equipo que más prendas de las que se les pidan traiga ganara.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

#### **4.43. HULA JOPS CON RUGBY:**

**MATERIAL:** Un aro de esos de gimnasia, cuerda o precinto y una pelota de rugby.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se ata el aro con pita o precinto entre dos arboles o postes de forma que quede suspendido a cierta altura. El juego consiste en tratar de hacer pasar la pelota de rugby por el aro. Se puede dar equis puntos por cada acierto y gana quien más puntos consiga al final de la prueba.

**OBSERVACIONES:** Se puede hacer o lanzando con la mano desde una cierta distancia o bien con el pie e ir retrocediendo cada vez más.



#### **4.44. GOLIGOL:**

MATERIAL: Un balón, precinto o cuerda.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide una portería en cuadrados con la ayuda del precinto o la cuerda, a cada cuadrado se le asigna una puntuación si pasa el balón por allí. se trata de ver quien es el que tras cierto numero de lanzamientos consigue más puntos.

OBSERVACIONES: También se puede hacer con una pelota de rugby o un freesbe (disco de playa).

#### **4.45. LEVITAR SOBRE TABLAS:**

MATERIAL: Cuatro tablas de madera resistente de más o menos 50 x 35 centímetros.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca un camino o itinerario. Cada dos jugadores de un equipo cogen un tablón cada uno de un lado y se colocan las cuatro parejas una a continuación de la otra siguiendo el camino, otro jugador del mismo equipo deberá recorrer ese camino ayudándose en las tablas que sujetan sus compañeros. Cuando haya pasado por una tabla, esas personas que la aguantan, volverán al principio de la fila para que pueda continuar por el camino el que anda sobre las tablas. gana el equipo que menos tarde en hacer el recorrido.

OBSERVACIONES: Ojo con hacerlo en alguna zona peligrosa, donde haya riesgo de caída de altura de más de dos metros (por ejemplo si se decide porque suban unas escaleras muy largas).

#### **4.46. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Colocar a los participantes por parejas, separarlas un poco y que estén cada uno mirando a su pareja. El juego consiste en decir lo que tu compañero esta haciendo pero como si lo hicieras tu y tu hacer (gesticular, moverte, etc...) lo que tu compañero esta diciendo que el hace. Por ejemplo si yo digo: "*me estoy rascando la nariz*", y mi compañero dice "*me estoy tocando la planta del pie izquierdo*", realmente yo estaré tocando la planta del pie izquierdo y mi compañero estará rascándose la nariz.

OBSERVACIONES: Es una prueba para ver su coordinación en general, y puede salir algo divertido.

#### **4.47. MOMIFICAR:**

MATERIAL: Varios rollos de papel del water por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: En esta prueba deben vendar a un miembro de su equipo como si fuese una momia con la ayuda del papel de water. Se puede valorar la momia que mejor quede.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.48. RELEVOS SOBRE DONUTS:**

MATERIAL: Neumáticos o recamaras ruedas de tractor o camión.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba acuática así que debe realizarse en un río, una piscina o una playa. Consiste en hacer unos relevos con dos participantes montados encima del neumático (o donut). Gana el equipo que complete antes su relevo.

OBSERVACIONES: Pueden ir más o menos personas encima del neumático e incluso hacerlo por tiempos.

#### **4.49. RESISTENCIA SOBRE DONUT:**

MATERIAL: Neumáticos o recamaras ruedas de tractor o camión.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que cada equipo entero se suba sobre un neumático. Cuando están ya subidos todos se acercan entre sí los neumáticos y se trata de ver que equipo aguanta completo más tiempo sobre su donut, vale empujar, estirar, hacer cosquillas, etc... .

OBSERVACIONES: Hacerlo en un lugar con cierta profundidad para que si se cae una persona no se de con la cabeza en el suelo.

#### **4.50. FUTBOLÍN HUMANO:**

MATERIAL: Pita o cuerda y un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es básicamente configurar un futbolín en un campo de fútbol, pero con personas, para mantener la horizontalidad de las filas de jugadores, habrá dos personas (una a cada lado del campo tensando un poco la cuerda y manteniéndola en su sitio. Si todo van a ser legales no hace falta atarles a la cuerda, con que se cojan ellos sobra, sino, atarles pasándoles una gaza en torno a su cintura. Gana quien más goles meta.

OBSERVACIONES: Tendrá que haber algunas personas que ayuden a sacar el balón de nuevo cuando este llegue a alguna zona donde no llegue nadie.

#### **4.51. LLENAR UN BARREÑO CON LO PUESTO:**

MATERIAL: Un barreño.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Para esta prueba es necesario estar cerca de un río, una piscina, la playa o un grifo. Consiste en que un equipo tiene un cierto tiempo para llenar de agua un barreño, para ello disponen de su cuerpo (cogiendo agua con la boca, las manos, escurriéndose el pelo, etc...) y de la ropa que lleven en ese momento (escurriéndola, usándola como bolsa, etc...). Si el barreño esta graduado nos ayudara a ver quien lleno más litros, sino, se puede hacer a tiempo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.52. VACIAR UN BARREÑO A CUCHARADAS:**

MATERIAL: Un barreño y una cuchara.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: se llena el barreño de agua se trata de ver cuanto tiempo tarda un equipo en vaciarlo, usando solo una cuchara, se pueden ir turnando para que participen todos y no se cansen. gana quien menos tiempo emplee.

OBSERVACIONES: Ninguna.

#### **4.53. LABERINTO DESCALZO:**

MATERIAL: Pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se extiende un rollo de pita u otra cuerda fina por el suelo. El jugador debe recorrer toda la longitud de la cuerda con la cuerda entre sus dedos, si se le sale, deberá pararse y volver a empezar donde se quedo. gana quien menos tiempo tarde en hacer el recorrido completo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

## **JUEGOS DE INTERIOR**

### **5.1. LAS TINIEBLAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se elige la habitación más oscura y más grande o con más obstáculos o lugares para esconderse, se elige a una persona para que pague, se sale fuera de la habitación durante medio minuto, tiempo durante el cual el resto de jugadores se esconde en la habitación. Al acabar ese tiempo entra y deberá buscar a la gente que hay escondida y decir quien es. La gente pillada se puede ir saliendo o retirando a un lado de la habitación. Gana el ultimo que sea pillado, que puede ser quien pague a la siguiente ronda.

OBSERVACIONES: Es un juego que necesita que este la habitación totalmente a oscuras o si no se puede vendarle los ojos al que paga.

### **5.2. PRESI - PRESI:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un circulo, se establece un orden empezando por un presi, un vice, un dire, un secre y a partir de estos puestos cada uno tendrá un numero empezando por el uno. Se trata de seguir más o menos un ritmo a la vez que dices tu puesto dos veces y otras dos veces a continuación el puesto del que tiene que continuar. Por ejemplo, el que es presi empezara: "*presi - presi, tres - tres*" (siempre empezará hablando el presi tras fallar otra persona), y el que sea el tres responderá: "*tres - tres, uno - uno*", quien falle o no siga el ritmo perderá y pasará a ocupar el ultimo numero , así todos los que habían por detrás de él avanzaran un puesto. El ritmo puede ser dar dos golpes en tus piernas para decir las dos veces tu puesto y dos palmadas para decir al que quieres que continúe.

OBSERVACIONES: Este juego tiene la ventaja que si gusta no tiene fin.

### **5.3. LOS MARCIANTOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores en un circulo, hay uno que sera la "estacion base", el resto de jugadores seran marcianitos que cada uno tendra un numero en funcion del puesto en que este. Al igual que el juego anterior, se trata de decir tu puesto y decir quien quieres que continúe, con cierto ritmo y sin equivocarte. Aqui la frase podria ser: esta: "*estación base, estación base, llamando a marcianito numero cinco*" y el marcianito numero cinco respondera: "*marcianito numero cinco, marcianito numero cinco, llamando a marcianito numero dos*" y continuaria el dos. Para complicar más el juego el que hable deberá estar haciendo gestos con sus manos cada una a un lado de su oreja, el que este a su izquierda igual pero solo con su mano derecha y el que este a su derecha solo con la mano izquierda. Quien falle de estas tres personas pasará a ocupar el ultimo lugar y el resto avanzara un puesto.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **5.4. TELEFONO ROTO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en circulo. El juego consiste en que un jugador dira una palabra o una frase a su compañero de la derecha, el de la derecha se la repetira al de su derecha, asi hasta que se llegue al compañero de la izquierda del que comenzo, el cual dira en voz alta el mensaje que le ha llegado. Como sera distinto, se puede ir retrocediendo para ver como fue evolucionando el mensaje.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para que se saque la conclusion de como se cambian las cosas y los hechos si estos se van transmitiendo de unos a otros.

### **5.5. FÚTBOL CON CHAPAS:**

**MATERIAL:** Al menos once chapas por participante y unos cuantos garbanzos.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Cada jugador tiene once chapas (un equipo de fútbol). El balón será un garbanzo, y básicamente es haber quien marca más goles. El campo puede ser lo grande que se quiera pero unas dimensiones más o menos buenas son dos metros de largo por un metro veinte centímetros de ancho. Las reglas son muy básicas cada vez tira un jugador con la chapa que desee de su equipo, puede intentar disparar si tiene cerca el balón o replegarse e intentar tapar el posible disparo de su adversario. Si el balón se colocase encima de una chapa, esto equivaldría a una falta por manos, y si una chapa golpea a otra del equipo contrario sin haber tocado previamente el balón y esta sale despedida un buen trozo será falta.

**OBSERVACIONES:** Se pueden organizar campeonatos y ligas para darle mayor emoción.

### **5.6. FÚTBOL CON BOTONES:**

**MATERIAL:** Doce botones más o menos grandes por jugador y otros más pequeños de balón.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Parecido al fútbol con chapas pero esta vez con botones. Para tirar se puede bien usar otro botón y hacer presión sobre él hasta que salga disparado o disparar como con las chapas.

**OBSERVACIONES:** Al igual que antes se pueden hacer campeonatos o ligas.

### **5.7. EL MENSAJE:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se sientan todos los jugadores formando un círculo y cogidos de la mano, salvo uno que estará de pie. Una persona de los sentados dirá que quiere pasar un mensaje a otra de las que estén sentadas. Lo podrá hacer por vía terrestre (con las manos a una altura normal apoyadas sobre las rodillas), por vía marítima (con las manos tocando el suelo) o por vía aérea (con las manos en alto). la forma de transmitirse el mensaje es mediante un apretón de mano, si a ti te aprieta el compañero de tu izquierda la mano, deberás pasar el mensaje apretando la mano del jugador que tienes a tu derecha, pero si decides hacer un cambio de dirección, deberás apretar la mano del que te mando el mensaje dos veces. El que esta de pie tiene que pillar a alguien en el acto pasando un mensaje, y ese pasara a estar de pie en la siguiente ronda, si al que iba el mensaje le llega, volverá a pagar el que estaba de pie.

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

## **DINÁMICAS:**

### **6.1. GUILLOTINA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan en círculo todos los participantes, de forma que se vean las caras. Se empieza por una persona, y se va diciendo persona por persona lo que piensa de la persona escogida, tanto lo bueno como lo malo. Cuando han hablado todos de una persona, esa persona puede hablar y explicar algo o pedir que le aclaren cosas que le hayan dicho. A continuación se haría lo mismo con la persona que se tenga al lado hasta que se hable de todos los participantes.

OBSERVACIONES: Interesa dejar claro que es una dinámica constructiva y si se dice algún fallo de alguna persona, que sea para que se de cuenta e intente mejorar, nunca para hundir a una persona.

### **6.2. SI FUERA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hacer un círculo con todos los participantes sentados. La dinámica consiste en realizar preguntas que siempre empiecen de la misma forma; "*Si fuera...*", para descubrir a una persona que previamente se habrá elegido entre todos salvo el que debe averiguar quien es. Se pueden hacer preguntas como: "*Si fuera un pez, ¿qué pez sería?*" y a quien pregunte debe buscar algo de esa persona que pueda relacionarlo con algún pez.

OBSERVACIONES: Ninguna.

### **6.3. MI VIDA EN TRES MINUTOS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en círculo. En esta dinámica se trata de que cada uno resuma su vida en tres minutos y que en ese tiempo y solo en ese tiempo se la cuente a los demás. Se continua así hasta que todos han hablado tres minutos sobre su vida.

OBSERVACIONES: Es una buena dinámica para conocer aspectos de la vida de otras personas a que cosas da más importancia, que le gusta de su vida, etc... . Si no se va disponer de suficiente tiempo, se puede reducir a uno o dos minutos, con lo que habrá que conseguir que la gente sea más concisa.

### **6.4. SITUACIÓN LÍMITE:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se reúne a todos los participantes sentados en un círculo, y se proponen temas un poco comprometidos o se les plantean situaciones límites que les pudiesen ocurrir y se les pide su opinión de como reaccionarían ante esa situación.

OBSERVACIONES: Se pueden haber previsto antes las situaciones o que surjan espontáneamente.

### **6.5. ORDENARSE POR NÚMEROS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La dinámica consiste en que se tienen que ordenar en una fila todos los participantes por orden de fecha de nacimiento, pero no pueden hablar para nada entre ellos, solo vale hacer gestos.

OBSERVACIONES: Es una dinámica para ver lo que cuesta no poder expresarse con palabras y para ver que existen otras formas de comunicación.

## **6.6. EL GLOBO:**

**MATERIAL:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Unos seis o siete como mucho. Si son más hacer más grupitos.

**EDADES:** De 11 - 12 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se les plantea a los participantes que están en un globo aerostático todos ellos y que pierde altura, así que para que no mueran todos unos deberán sacrificarse y abandonar el globo. Además a cada uno se les dice que es un personaje, para que se metan en el papel y que aunque piensen que su personaje debería ser el primero en abandonar el globo, lo defiendan con todo su empeño. Los personajes podrían ser un medico, un terrorista, un policía, un comerciante, un ministro, etc... .

**OBSERVACIONES:** Ninguna.

## **GRANDES JUEGOS**

### **7.1. RASTREOS:**

**MATERIAL:** Algún tipo de pintura (ceras, pintura para la cara, pintura de dedos, tiza, etc...), folios, cartulinas, etc.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Un rastreo de forma general se podría decir que es un juego en que los participantes deben seguir un camino marcado previamente. Depende como se marque el camino, si se intercalan mensajes escondidos o pruebas, puede ser más interesante. A continuación se explican brevemente algunas posibilidades que hay para realizar un rastreo.

\* **RASTREO TÍPICO:** Sería aquel que para indicar el camino se usan flechas cada cierto espacio para indicar la dirección que deben seguir. También se pueden marcar con una equis los posibles malos caminos que preveamos puedan seguir. Para indicar que hay un mensaje escondido, se puede usar una flecha con un recuadro en el que aparezca un numero que será el numero de pasos al que se encuentra de ese punto y en esa dirección, si no se desea decir los pasos, se puede llenar el cuadrado con una gran equis que indicara solamente que esta en esa dirección. También podemos inventarnos pistas que signifiquen otras cosas, como por ejemplo si se va paralelo a un río, una señal que les indique cruzar el río, o que vayan a gatas hasta la siguiente pista, o que vuelvan al campamento, etc... .

\* **RASTREO CON PIEDRAS:** Aquí el camino se marcaría colocando piedras pintadas con colores vivos. Y para esconder algún mensaje podemos hacer una acumulación de piedras que indiquen claramente una dirección.

\* **RASTREO CON PALITOS DE COLORES:** Parecido al anterior, pero con palitos pintados, se puede hacer incluso varios caminos uno para cada grupo y así podrán estar todos a la vez buscando pistas sin tener que dejar un tiempo de espera entre la salida de un grupo y otro.

**OBSERVACIONES:** En definitiva se basan todos en lo mismo, establecer unas señales que han de seguir y cada cierto espacio se colocan unos mensajes que pueden estar para que los descifren en algún código, o bien que les mande hacer alguna prueba. También se pueden colocar a lo largo del itinerario unas cartulinas con letras, dibujos, frases, que se pueden aprovechar para que les de alguna información, o se valore su capacidad de observación. Se puede valorar para ver el ganador, tanto el tiempo empleado, como las pruebas realizadas.

### **7.2. OLIMPIADAS:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas elegidas.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Se trata de escoger varios deportes o pruebas atléticas y pasarse una mañana o un día entero, realizando competiciones en esas pruebas. Los deportes, no tienen porque ser los típicos (fútbol, baloncesto, voley, balonmano, béisbol, atletismo, natación, waterpolo, etc...), sino que se pueden inventar nuevas reglas, complicarlos un poco más o hacerlo más fáciles, hacerlos más divertidos (a lo mejor realizándolos en el agua o aprovechando una excursión), etc... .

**OBSERVACIONES:** Otra cosa que puede mejorar bastante el juego es ambientarlas previamente como si se tratasen de unas verdaderas olimpiadas, con sus equipos participantes, su ceremonia de inauguración y el encendido del pebetero con una antorcha traída a relevos, la entrega de medallas para cada deporte (se puede incluso dar otras medallas o diplomás al más competitivo, al que mejor espíritu de superación, al que más se emociona, etc...) y la ceremonia de clausura o fiestecilla de celebración de que todo a salido bien.

### **7.3. GIMKAMÁS:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas escogidas.

**PARTICIPANTES:** Sin límites.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Básicamente consistiría en hacer que los equipos participantes vayan superando pruebas más o menos de habilidad, reflejos, físicas, etc..., en definitiva un juego en el que no se estén quietos para nada. Se puede meter pruebas que no haya ningún ganador, que solo sirvan para divertirse (rapell, tirolina, puente mono, etc...). Para que sigan un orden a la hora de ir pasando por las pruebas, se les puede dar una cartulina en el que les venga indicado donde deben tras superar una prueba, o colocar un tablón central en el que indique todo eso y la localización de las pruebas.

**OBSERVACIONES:** Para ideas sobre pruebas para gimkama ver el apartado 4 Jueguillos y pruebas varias.

#### **7.4. JUEGO DE CIUDAD:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas, si se puede, mapas de la ciudad.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** Es un juego encaminado a conocer mejor una ciudad, un barrio o un pueblo. Básicamente se trata de hacer que los participantes recorran un área de la ciudad y que superen una serie de pruebas o averigüen algunas cosas relacionadas con la ciudad. Hay infinidad de posibilidades para desarrollar este tipo de juego algunas podrían ser; marcar unos puntos en un mapa donde habrá unos controles y se les hará una prueba o se puede esconder mensajes en lugares significativos con la prueba escrita y que además les mande al siguiente lugar mediante una adivinanza. Conviene mezclar alguna prueba movidita que por ejemplo podría tener lugar en un parque o playa.

**OBSERVACIONES:** Si los participantes son muy pequeños, es aconsejable que sean acompañados por otros más mayores que se encarguen un poco de controlarlos y que no se pierda nadie.

#### **7.5. JUEGOS DE PRUEBAS:**

**MATERIAL:** Dependerá de las pruebas elegidas.

**PARTICIPANTES:** Sin límite.

**EDADES:** De 7- 8 años en adelante.

**DESARROLLO:** En este tipo de juegos, lo que se pretende es que los jugadores vayan pasando pruebas diversas ya sean de habilidad, de inteligencia, de astucia, de suerte, etc... . Lo que conviene tener claro es como se hará la transición de una prueba a otra, esto variara en función de la gente disponible para estar controlando en las diferentes pruebas. Las posibilidades son las siguientes: que haya una persona controlando en cada prueba y que los equipos vayan eligiendo el orden que ellos quieran (esto es aconsejable si hay más gente controlando las pruebas que equipos participantes, así son ellos quienes eligen el orden), o darles una hoja con el orden de pruebas que deben seguir (así nos aseguramos un poco más que todos pasaran por todas las pruebas), o que en cada prueba el que esta controlando sepa a que prueba deben dirigirse cuando acaben la suya (es otra forma sencilla de organizarlo y que en principio asegura que no se amontonara la gente en una prueba), o que todos los equipos vayan a la vez a hacer la prueba (si son pocos los que controlan las pruebas o se desea que mientras unos la realizan el resto de gente anime y sepa como van los otros equipos).

**OBSERVACIONES:** Estos juegos conviene ambientarlos con algún tema, se puede hacer que los participantes se disfracen, se pongan ellos el nombre a su equipo, etc.

A continuación os ponemos un ejemplo de juego de pruebecitas que realizamos ambientándolo en un concurso televisivo llamado "Que Apostamos":

\* **OBJETIVOS:** Potenciar la imaginación, fomentar la capacidad de superación, cooperación en grupo, divertirnos.

\* **MATERIAL:** Papel de embalar para realizar un tablero, rotulador grueso para marcar y en función de las pruebas se ira añadiendo material.

\* **DESARROLLO:** Cada grupo elige tres pruebas que serán estudiadas por el Comité Organizador para elegir una. Se darán 1.000 monedas chulas. Según la dificultad de la prueba, el Comité Organizador dará un valor de 0 (fácil) o 500 (difícil), por ejemplo, si una prueba es muy difícil se le dará 450 si la superan y se le quitara 50 si pierden. en el tablero se exponen las pruebas que realizara cada equipo y sus apuestas (sobre las pruebas que realizaran los otros grupo, las apuestas serán que si lo consiguen o que no lo consiguen, el máximo de monedas chulas que se puede apostar es de 200 monedas chulas). Según el tiempo disponible, se pueden rotar las pruebas entre los equipos tras realizar cada equipo su prueba propuesta aumentando el grado de dificultad, recortando el tiempo que tengan para superarla, etc... . Ganara el equipo que más monedas chulas acumule al final del juego.



## 7.6. JUEGOS DE MESA ADAPTADOS:

MATERIAL: Dependerá de las pruebas y de como se realice el tablero.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una solución muy buena para realizar grandes juegos, es recurrir a algún juego de mesa de los de siempre y adaptarlos a muchos jugadores. Lo más fácil es tener un tablero en pequeño donde cada equipo sea una ficha y juegue al juego como indiquen sus reglas y si hay que usar los dados, en su lugar se sustituya por realizar alguna prueba que le de la puntuación para mover, dentro de estos juegos podríamos meter el *Parchis*, *La escalera*, etc... , así tenemos como dos juegos paralelos y parte del equipo puede estar más motivado por una parte del juego y la otra por la otra parte. Tendríamos también otros juegos como el *Juego de la oca* que según en la casilla que cayesen deberían realizar una prueba u otra y para tirar podríamos recurrir a un dado más grande hecho con alguna caja. También tenemos el *Monopoly*, al que se puede jugar siguiendo el juego normal y metiendo pruebas en las casillas especiales o bien marcar un gran tablero del estilo y cambiarle el nombre a todas las calles adaptándolas a cualquier otro tema que queramos para ambientarlo, por ejemplo, los pitufos, el cine, etc... . No podemos olvidar el *Trivial*, que gracias a que hay seis posibles temás, podemos cambiar las preguntas y hacerlas de nuevo nosotros sobre temás que nos interesen o dedicar un bloque a pruebecitas cortas para que haya movimiento. Otro juego adaptable sería el *Cluedo*, donde para poder hacer alguna pregunta sobre quien es el asesino, se habría que pasar una prueba. Quien no ha jugado a *Hundir la flota*, aquí para realizar una tirada se ha de pasar alguna pruebecita corta. Y como no, tenemos el *Ajedrez* o *Las damás*, que se puede variar un poco y además de hacerlo en un tablero gigante (hay incluso parque infantiles con zonas predispuestas para este tipo de juegos), para que una pieza pueda comerse a otra se tengan que enfrentar en alguna prueba de lucha o habilidad.

OBSERVACIONES: En general, se trata de coger un juego ya inventado y ver las cosas buenas que podemos sacar y meterles cosas de nuestra invención para que acabe saliendo un juego movidito y entretenido. Además si escogemos un juego conocido, nos será mucho más fácil meterle más cosas nuevas, pues la base ya se la sabrá todo el mundo.

## 7.7. JUEGOS DE ROL:

MATERIAL: Dependerá de como se plantee el juego.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un juego de rol es básicamente un juego donde cada persona adopta el papel de un personaje y ante situaciones planteadas por un director del juego, expone sus soluciones o como actuaría si el fuese el personaje al que esta representando y el director del juego le informara de que resultado tienen sus acciones (el director del juego, es el que manda, todo lo que el diga que pasa ha de hacerse caso y acatar sus decisiones como si de un arbitro en un partido de fútbol se tratase), luego es un juego para el cual solo hace falta imaginación y meterse dentro del papel que representemos. También se pueden dar incluso unas características numérica al personaje, y en caso de alguna situación comprometida recurrir a lanzar algunos dados. Se puede jugar incluso en una habitación sentados todos alrededor de una mesa y jugar con la imaginación y hablando entre todos (para coger ejemplos hay multitud de juegos de rol ya inventados y que se pueden comprar en librerías y tiendas especializadas. Pero lo que nosotros proponemos es una mezcla de juego de rol basado en la imaginación, guiando a cada grupito un director de juego (o dos sería mucho mejor pues pueden representar diálogos de personajes que queramos que aparezcan y le dará una dosis más de ambientación) y además para hacerlo más movidito se puede intercalar pruebecitas reales, que más o menos se asemejen a lo que se va contando en la historia y que haga que los chavales se metan más en los papeles. Son unos juegos que te dan la posibilidad de ambientarlos en cualquier época e incluso inventarte tu propio mundo, también se puede recurrir a disfrazarse para conseguir más ambientación. Lo primero que habría que hacer es inventarse una historia y desarrollar más o menos todas las posibles situaciones que pensásemos que podrían pasar, después ver donde podemos meter alguna prueba que haga la cosa más movida y se parezca a la historia que se esta viviendo, así si se hacen varios grupos y cada uno va con un director de juego distinto, lógicamente cada grupo vivirá una situación diferente, pero en el fondo se parecerán en bastantes cosas, también se podría hacer el juego en varias fases y que hubiese un director de juego específico para cada fase, así todos pasarían por un juego mucho más parecido. Una gran cualidad que tienen este juego, es que se puede improvisar todo lo que queramos por parte del director de juego, el cual tiene la capacidad de ir variando todo según como vea que reaccionan los participantes. así pues el éxito de estos juegos esta básicamente en que el director de juego consiga meter en la historia que va contando a todo el grupo que lleve y les haga sentirse como si la historia que les va contando fuese real.

OBSERVACIONES: A continuación te ponemos como ejemplo un par de guiones de juegos de rol que hemos hecho con chavales de 8 a 12 años y tuvieron gran éxito.

## EJEMPLOS:

### GRAN JUEGO PESADILLA

\* **OBJETIVOS:** Aprender la forma de actuar de cada cargo de la seisena, patrulla... . Mostrar que mediante el trabajo en grupo todo el mundo sale beneficiado. Potenciar la imaginación del lobato, tropero ... .

\* **PARTICIPANTES:** Lo ideal son 6, uno para cada cargo, si son más hacer varios grupos de ese numero, si son menos de 6 suprimir al subseisenero o que un lobato coja más de un cargo y si son más de 6 que el cargo de cronista se lo turnen entre dos o más.

\* **CARACTERÍSTICAS DE CADA PERSONAJE:** Seisenero: portavoz, el único que hable con el director de juego. Subseisenero: sustituye al seisenero cuando este desaparece intermitentemente. Encargado de material: pensar lo que es necesario y hablar con el tesorero. Cronista: escribir la historia que van viviendo ese grupo. Fotógrafo: hace la foto del fantasma. Tesorero: lleva el dinero y es el encargado de comprar.

\* **HISTORIA DEL JUEGO:** Un día esta la manada (o el grupo de chavales que este jugando) en un autobús, cuando de pronto entramos en un túnel y aparece cada grupo en un sitio diferente.

- El grupo esta en el bosque (DESCRIBIRLO MUY TÉTRICO).

- Después de andar un rato (INVENTAR SITUACIONES QUE SE PUEDAN DAR COMO QUE APARECE UN ANIMAL, Murciélago, O ALGO EXTRAÑO QUE NO SIRVA PARA NADA).

- Aparece un anciano que no puede hablar, solo hablara cuando le traigan agua (GESTICULANDO SIN PODER HABLAR NOSOTROS SE LO HACEMOS VER) cuando habla les quiere ayudar y les dice que podrán volver a su mundo demostrando al mundo real que el mundo de pesadilla existe y de pronto desaparece.

- Siguen andando y llegan a una posada en la que hay 4 personajes: Posadero: ofrece comida y como conseguir dinero (máximo de 35 monedas de oro (MO), ayudando en cocina). Si compran mucha comida les avisara que no toquen al Franki. Enano borracho: agobia, les promete contarles una historia que les ayudara si le invitan a una cerveza (la historia no los servirá de nada). Frankenstein: no les dirigirá la palabra, ni siquiera les hará caso si no le dan 5 monedas de oro, si se las dan hablará con ellos pero no sabrá nada, sólo les indicará que hay una tienda al este. Si le tocan antes de que le hagan caso se enfadara muchísimo y les pegara una paliza (QUE LES OBLIGARA A IR COJEANDO TODO EL CAMINO). Centauro: les cuenta la historia del fantasma en la casa de Hans, que esta al Norte.

- Noche, pueden dormir en la posada o fuera. En la posada no les pasa nada pero les cuesta 5 MO. Fuera, deberán construir un vivak y se constiparán porque empieza a llover muy fuerte, (DEBERÁN ESTORNUDAR CADA 3 min. APROXIMADAMENTE) el posadero se apiadará de ellos y los hará entrar.

- PASE LO QUE PASE JUGAREMOS A LAS TINIEBLAS TODOS JUNTOS. NOSOTROS PAGAREMOS , SI LES PILLAMOS A ALGÚN TESORERO LES QUITAMOS EL DINERO.

- Después de desayunar (5 MO) seguirán por el bosque, deberán decir hacia donde van N, E, S o O.

- Si van hacia el S o O se encontraran, después de perder tiempo andando, con alguien que les dirá que van por mal camino.

- Si van hacia el E se encontraran la tienda.

- Si van hacia el N se encontraran la casa de Hans.

- Tienda: el encargado será un hombre lobo muy amable que les intentara vender todo lo posible y más:

Cuerdas	2 MO	Armás blancas	3 MO	Maderas	1 MO
Martillos	1 MO	Estacas	2 MO	Clavos	1 MO
Hacha	4 MO	Cámara fotos	5 MO	Película fotos	1 MO
Pelota	1 MO	Película calidad	2 MO	Mochila	2 MO
Cantimplora	1 MO	Piedra mágica	4 MO	Carretilla	3 MO
Plantas medicinales	2 MO	Accesorios fotográficos (trípode)	2 MO		

- Si no compran la mochila o la carretilla les daremos piedras para que les cueste llevarlas simulando que son los objetos.

- La piedra mágica no sirve para nada y se les dará una piedra un poco grande para que la lleven, no podrán guardarla en la mochila ni en la carretilla.

- Las plantas medicinales lesa curará de la cojera del Franki.

- Por el camino se encuentran con un Troll que les quiere robar (SE HARÁ UN COMBATE DE SUMO) si tienen armás blancas el Troll luchara con las manos a la espalda (EL HACHA NO SIRVE COMO ARMA BLANCA). Si pierden el Troll les quitara casi todo el dinero (LES DEJAMOS ALGO PARA LA SALA DE JUEGOS) también se les puede quitar algún objeto inútil. Si ganan y registran al Troll le podrán quitar 10 MO y un mapa de la casa de Hans.

- Llegan a la casa que está encima de un peñasco al que podrán subir con las cuerdas (HACER QUE SUBAN ALGO) si no tienen cuerdas pueden subir en ascensor que les costara a todos 5 MO.

- En la casa aparece Hans al que tienen que convencer para entrar (DEBERÁN HACER UNA ESCENIFICACIÓN MUDA DE LO QUE LES HA PASADO CON LA AYUDA DEL CRONISTA).

- Casa de Hans:

-- **BIBLIOTECA:** 1 libro les llama la atención si dicen que BUSCAN o se pasan 2 o 3 minutos ahí. En el libro encuentran la historia del fantasma y como entrar al desván, que es moviendo una percha (RAMA DE UN ÁRBOL) en una habitación (NO PONE CUAL, SERÁ LA ULTIMA QUE ENTREN).

- DORMITORIO 1: 1 persona dormida a la que tendrán que despertar para que no les cuente nada y encima se enfada.
- SALA DE JUEGOS: Donde podrán apostar a distintos juegos que habrá que pensar.
- BODEGUILLA: Gnomo borracho, que si le hacen caso y cantan una canción con él les ayudara con ideas al hacer la trampa y les advertirá sobre la película de calidad (que pueden comprar a Hans al doble de precio que en la tienda).
- DORMITORIOS: Cosas para robar pero si lo hacen aparecerá Hans y les pegara una paliza que los dejara lisiados y solo podrán utilizar una mano.
- DESVÁN: Fantasma.
- Cuando consigan hacer la foto (DIBUJO DEL FOTÓGRAFO) al fantasma al salir de la casa y al cabo de andar un rato (SEGÚN EL TIEMPO) se les aparecerá el anciano que les hará traer a 10 personas que al enseñarles el dibujo digan que eso es un fantasma demostrando al mundo real que el mundo de pesadilla existe.

## **GRAN JUEGO EL SECRETO DE LAS PIRÁMIDES**

**PARTE PRIMERA** (No es un juego de rol todavía, pero es para que el juego sea más variado, esta parte esta pensada para que tenga lugar en una mañana entera y el juego de rol por la tarde).

\* **AMBIENTACIÓN:** Es principios de siglo, son arqueólogos especialistas en Egipto. Están buscando financiación para realizar un viaje a Egipto para buscar la tumba de Tutankamon.

\* **PRUEBAS:**

- Primero intentaran conseguir dinero de la forma más rápida, asaltando un banco (*juego de polis y cacos o la frontera*).
- Después van a un concurso radiofónico (*juego tipo preguntas sobre Egipto*).
- En ese programa también hay unas pruebas moviditas (*momio / momias, modelar conjuntamente una esfinge*).
- También intentan conseguir dinero participando en competiciones deportivas (*béisbol chut, peleas de gallo con globo*).
- Además intentan que algunas empresas les patrocinen (*entrevista de trabajo*).

### **PARTE SEGUNDA**

\* **AMBIENTACIÓN:** Una vez conseguido el dinero, viajan a Egipto y comienza su aventura por buscar el tesoro. Es un juego tipo Rol.

\* **FASE I (EL POBLADO EGIPCIO):**

Es el típico poblado casi al borde del desierto donde deberán comprar provisiones y todo el material que consideren necesario para su viaje por el desierto, además deberán conseguir el mapa donde esta la localización exacta de la tumba.

\* **LUGARES:**

- **Casas de adobe;** hay gente hospitalaria que les informa de lo que hay en el pueblo, además, gente antipática que les miente y les da pistas falsas.
- **Tiendas;** de comida (pueden comprar comida y bebida) y bazar (pueden comprar casi cualquier cosa, hay por ejemplo de objetos raros: *bastón de osiris, alfombra mágica, amuleto del dios horus en forma de halcón, udjat de plata, etc*).
- **Biblioteca;** hay información sobre Egipto, hacer algún juego tipo números como en la película "Indiana Jones y la Última cruzada" y así en esos pasadizos tenebrosos que encuentre un mapa de Egipto con la localización de la tumba de tukankamon, para poder obtener la información sobre lo que hay en la biblioteca, lo tendrán que haber encontrado en el café.
- **Café;** es un café además hostel o pensión para pasar la noche. Hay varios tipos misteriosos, que les cuentan cosas sin interés así hasta el cuarto que pregunten que les contara lo de la biblioteca y el jueguecillo de los números.
- También cuando duermen, habrá una pruebecilla común, que será que tienen una pesadilla y no se encuentran los distintos miembros de cada expedición, el juego será tipo pio-pio.
- **Herbolario;** pueden comprar diversas hierbas con algunas propiedades.

**\* FASE II (EL TRAVESÍA POR EL DESIERTO):**

Ayudándose del mapa que habrán conseguido, podrán elegir el camino que les lleve hasta la tumba.

**\* ZONAS:**

- **Desierto**; todos al menos al comienzo deberán andar un rato por el desierto. en el se pueden encontrar:

-- Animales (cobras, escorpiones...)

-- Ataques de nómadas, les roban, les mutilan, les quitan el agua, en este caso deberán quedarse inmóviles durante el día y viajar por las noches...).

-- Tormenta de arena

-- Se les puede hacer de noche, bajan las temperaturas (si no llevasen abrigo, mojarles con agua).

- **Oasis**; típico oasis con su lago y sus palmeras en medio del desierto, en el les podrán pasar las siguientes situaciones:

-- No pueden entrar con armás (si no se las dejan antes se las quitan).

-- Sirve para repostar agua y alimentos, pero del reflejo del sol el agua, se quedaran ciegos (pues no existen gafas de sol), y para conseguir comida y bebida se hará unos juegos de Kim con comidas para conseguir comida y con líquidos para conseguir agua.

- **Montañas**; son las típicas montañas rocosas erosionadas por el viento y la acción de la arena, les pueden pasar las siguientes cosas:

-- Que caigan en arenas movedizas (que tengan que enterrar a alguno, con cualquier cosa, hojas, ropa, etc...).

-- Que les ataquen unas moscas tse - tse (les produce sueño y tendrán que ir como atontados durante cierto tiempo).

-- Bichos (mosquitos, etc..., pruebecita de explotar globos con la boca y los ojos cerrados).

- **Niló**; si deciden realizar su viaje por el río, podrán pasar las siguientes cosas:

-- Primeramente se deberán fabricar su barca.

-- Que se encuentren con aldeanos a mitad de camino, y según como se comporten con ellos, así responden.

-- Cocodrilos, zona de para el río algo difícil sobre troncos, piedras, si se caen, les comen un brazo.

**\* FASE III (LA PIRÁMIDE):**

A la entrada se encontraran un jeroglífico que diga más o menos donde esta la tumba y advierta de que le molesta al faraón.

\* **LABERINTO**: Hacer un dibujo de un laberinto, que se les ira describiendo según avancen, y en el marcar las siguientes trampas:

-- La bola que rueda (con los donuts dejárselos caer por un pasillo de pita entre los arboles)

-- Habitación que se encogen las paredes ( gatera que se va reduciendo ).

-- Se les apagan los farolillos por una ráfaga de viento (fabricarse una antorcha), si no compraron farolillos que lo primero que hagan sea fabricarse la antorcha.

-- Habitación que se inunda (vaciar un barreño a vasitos en x minutos).

\* **CÁMARA FUNERARIA**: Tras sortear las trampas que encuentren una cámara funeraria donde se encuentran las siguientes cosas. Según lo que elijan coger, les puede pasar algo o si lo que cogen es por interés científico no les pasara nada).

-- Figuritas de esclavos (juego de los insectos palos).

-- Sarcófago de oro (heridas múltiples según con que lo toquen, vendarlos con precinto mismo).

-- Momia (juego de la momia susto).

-- Baúl del tesoro ( tiene una maldición, todo lo que toque se convierte en mierda).

-- Piezas de cerámica.

-- Balsa funeraria.

-- Máscara de oro (untarles de crema).

-- Trono de oro (precintar a uno a una silla).

-- Muebles.

-- Comida y bebida.

-- Papiros con escritos.

Si se queda corto el juego, que al rato de estar en la cámara funeraria, que se caiga la pirámide y tengan que salir corriendo, también el viaje de vuelta por el desierto.