
ANTOLOGIA DE JUEGOS

JUEGOS DE PRESENTACION

1. ¿Te gustan tus vecinos?
2. Corro de nombres
3. Pelota al aire.
4. Palmadas

JUEGOS DE AFIRMACION

5. Eficiencia máxima
6. El escultor
7. Abrazos musicales
8. El lavacoche
9. El amigo desconocido

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

10. Entrevistas mutuas
11. Cambiar de punto de vista
12. El nido

13. Este es mi amigo
14. El lazarillo
15. El viento y el árbol

GRANDES JUEGOS

16. Los hechiceros de theis
17. La gaceta
18. El secuestro
19. La selva

JUEGOS NOCTURNOS

20. La línea de Maginot.
 21. El tesoro.
 22. El reo loco.
 23. Lobos y cazadores.
 24. Tregua en el río.
-
-

JUEGOS DE PRESENTACION

1. ¿ Te gustan tus vecinos ?

1.Definición: Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.

2.Objetivos: Aprender los nombres y pasar un rato divertido.

3.Participantes: Grupo, clase, a partir de 5 años.

4.Materiales: Una silla menos que participantes.

5.Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6.Desarrollo:

Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?", si la repuesta es NO, habrá de decir los nombres

de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.

Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.

2. Corro de nombres

1. Definición: Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.

2. Objetivos: Aprender los nombres.

3. Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. Materiales: ----

5. Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. Desarrollo: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, de prisa, saltando, cambiando de lado,...

3. Pelota al aire.

1. Definición: Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.

2. Objetivos: Aprender el nombre. Estimular la precisión en los envíos.

3. Participantes: Grupo, clase,..... a partir de 6 años.

4. Materiales: Pelota, disco u objeto similar.

5. Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

6. Desarrollo: Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

4. Palmadas

1. Definición: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

2. Objetivos: Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo.

3. Participantes: Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. Materiales: -----

5. Consignas de partida: -----

6. Desarrollo: En círculo ,el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas 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.

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

JUEGOS DE AFIRMACION

5. Eficiencia máxima

1. Definición: Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips (o clavos) contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos).

2. Objetivos: Valorar y plantear la seguridad en sí mismo en relación a las presiones sociales y del grupo.

3. Participantes: Grupo, clase,... a partir de 11 años.

4. Materiales: Una caja ancha, un frasco estrecho y 75 clips.

5. Consignas de partida: -----

6. Desarrollo: Seis voluntarios son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo. después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo : "una prenda".

Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente.

7. Evaluación: Podría tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales, bien sea aceptando aquellos o combatiéndolos, pero raramente ignorándolo (normas de trabajo en fábricas, competitividad en el comercio,...).

6. El escultor

1. Definición: Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo.
2. Objetivos: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia el cuerpo.
3. Participantes: Grupo, clase,... a partir de los 8-9 años.
4. Materiales: -----
5. Consignas de partida: El juego se hace en silencio.
6. Desarrollo: Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.
7. Evaluación: Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc... Luego puede hacerse en el grupo.

7. Abrazos musicales

1. Definición: Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final.
2. Objetivos: Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.
3. Participantes: Grupo, clase,... a partir de los 4 años.
4. Materiales: Aparato de música o instrumento musical.
5. Consignas de partida: Que no quede ningún participante sin ser abrazado.
6. Desarrollo: Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los ,participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.
7. Evaluación: El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.

8. El lavacoches

1. Definición: Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes..
-

-
2. Objetivos: Favorecer la afirmación, el sentirse querido y acogido por el grupo.
 3. Consignas de partida: Jugar despacio y con suavidad.
 4. Desarrollo: El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido "lavados".
 5. Evaluación: ¿Cómo se ha sentido el contacto físico, el grupo,...? La evaluación es importante especialmente si es la primera toma de contacto con el grupo.

9. El amigo desconocido

1. Definición: Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores.
2. Objetivos: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro.
3. Participantes: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes.
4. Materiales: Papel y bolígrafo.
5. Desarrollo: Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vívidos.
6. Evaluación: Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valonar el juego en relación a situaciones de la vida diaria.

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

10. Entrevistas mutuas

1. Definición: Se trata de crear un mundo en común, por parejas.
 2. Objetivos: Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.
 3. Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
 4. Materiales: -----
 5. Consignas de partida: Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.
-

6. Desarrollo: Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.

7. Evaluación: Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.

11. Cambiar de punto de vista

1. Definición: Consiste en ponerse en lugar de los otros.

2. Objetivos: Aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.

3. Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 12 años.

4. Materiales: Papel y bolígrafo.

5. Consignas de partida: -----

6. Desarrollo: Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).

EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuertes y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mí lo que soy?

EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)? ¿Quiénes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias?

EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?

Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura.

7. Evaluación: Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuizadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.

12. El nido

1. Definición: Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto - ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

2. Objetivos: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.

3. Participantes: Grupos de 4-6 personas, a partir de los 6 años. Si el grupo es numeroso, realizarlo por subgrupos.

4. Materiales: Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.

5. Consignas de partida: -----

6. Desarrollo: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc...) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.

Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

7. Evaluación: No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.

13. Este es mi amigo

1. Definición: Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

2. Objetivos: Integración de todos los participantes al grupo.

3. Participantes: Grupo, clase,... a partir de los 4 años.

4. Materiales: -----

5. Consignas de partida: -----

6. Desarrollo: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

7. Evaluación: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante la progresiva "numerificación").

JUEGOS DE CONFIANZA

14. El lazarillo

1. Definición: Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados.

2. Objetivos: Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.
3. Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.
4. Materiales: Pañuelos o vendas para tapar los ojos.
5. Consignas de partida:
 - Silencio durante todo el ejercicio.
 - El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias.
 - Seamos imaginativos (por ej. : ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto.
 - Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba.
6. Desarrollo: La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).
7. Evaluación: Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

15. El viento y el árbol

1. Definición: Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.
 2. Objetivos: Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos.
 3. Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.
 4. Materiales: -----
 5. Consignas de partida: Se forman pequeños grupos. La persona que sitúa en el centro permanecerá rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio.
 6. Desarrollo: Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.
 7. Evaluación: Es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido.
-
-

GRANDES JUEGOS

16. Los hechiceros de theis

Tipo de juego: Juego de puestos al aire libre. Diurno.

Objetivos: Intervienen tres equipos con misiones diferentes. Los TUAK, Hechiceros, elaboran las pruebas; los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas; y los AVENTIS, tienen que realizarlas.

Materiales: Aquellos que requieran las pruebas. En cualquier caso prever materiales básicos: retales de telas, cartulinas, tizas, tijeras, cuerdas.... Si se hacen disfraces prever telas y material para accesorios: collares, brazaletes.....

Anécdota: Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarles la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los THEIS, devolver la cordura a los Hechiceros y Hechiceras de la tribu superando duras pruebas.

Características del juego: el juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos. Los TUAK irán elaborando las pruebas, establecerán un tiempo para su realización y preverán el material.

Reglas:

- El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas
- Las pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros.
- La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos.
- Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se reúnen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar.
- Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros.

Algunas pruebas posibles:

- Recrear la historia de la tribu de THEIS: creando su himno, su leyenda, su forma de abastecimiento, y de lucha contra los males....
- Buscar el cetro del Consejo que simboliza la sabiduría mediante mensajes secretos.
- Identificar al olfato y al tacto ciertos elementos con poderes mágicos para la tribu.

Mensaje: Cifrado, en código Morse o por medio de pistas.

Lugar: Espacio abierto amplio, preferiblemente con vegetación que permita ocultar objetos seguir rastros,.....

Nº Participantes: 3 grupos (6-8 jugadores por grupo).

Duración: La realización de las pruebas no debe ser inferior a una hora. Conviene dar tiempo suficiente a los TUAK para que maduren las pruebas.

Observaciones: Se pueden reducir los grupos de Hechiceros y TUAK a favor de los AVENTIS.

17. La gaceta

Tipo de juego: Juego de puestos de interior de carácter cultural.

Objetivos: Realizar una gaceta entre todos los equipos.

Materiales: Distintivo para los miembros de cada equipo. texto para la prueba de desfiguración de la voz. Grabadora. rollo de papel continuo de 25 cm. aproximadamente de ancho. Lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores, pegamento o clips.

Anécdota: Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran ante un dilema, el director ha desaparecido(sospecha que está en Las Islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista.

Características del juego:

Reglas:

- Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta.
- En cada puesto dispongan de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente.
- Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden.

Puestos:

- Es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala.
- Es conveniente un árbitro por cada puesto.

Puesto 1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.

Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente.

Puesto 3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta que el último inventa el final.

Puesto 4: Anuncios divertidos. cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios. debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas.

* una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos:

- narra la parte del culebrón que realizaron.

- escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios.

- se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos.

Lugar: Espacio cerrado, con salas a ser posible contiguas y dispuestas de forma circular para favorecer el paso de cada equipo sin dificultad.

Nº participantes: 4 grupos (de 6-8 miembros por grupo).

Duración: 1,30 - 2 h.

Observaciones: Si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. En este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. Tener en cuenta que esto lleva más tiempo.

18. El secuestro

Tipo de juego: Juego de pistas urbano. Diurno.

Objetivo: Se trata de descubrir a un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.

Materiales: Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo. Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,... Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,...), tres cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego.

Anécdota: Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable.

Características del juego:

Reglas:

- Los equipos se distinguirán por colores y solo pueden coger las pistas de su color.
- El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico.
- No se puede emplear más dinero del proporcionado al comienzo del juego.
- Los sobres sellados solo deben ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si el grupo recurre a un sobre sellado deberá pagar una prenda al final del juego. Por ej. inventar una canción con coreografía y bailarla.
- Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos. Se puede plantear un tiempo de diferencia de 10 minutos entre cada uno de ellos.

Mensajes y pruebas:

- 1.- Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es: El Jardín Botánico, o parque muy conocido (los jugadores se encuentran en un lugar cercano a este).
- 2.- Una vez en el Jardín Botánico el taquillero (o el jardinero) confabulado con los animadores/as pregunta a los jóvenes por determinadas especies que deben reconocer para conseguir la siguiente pista.
- 3.- El mensaje les envía a una línea de metro en una determinada dirección, durante el trayecto deben estar atentos porque en alguna de las estaciones se encuentra su nuevo contacto (este debe llevar algún traje que lo identifique, pero no necesariamente tienen que saber su indumentaria). Deben acercarse disimuladamente y él les indicará el siguiente paso, entregándoles una cámara de fotografiar y un sobre cerrado que sólo pueden abrir una vez realizada la prueba.
- 4.- Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad que tengan algo que ver con el mundo vegetal, que tendrán que entregar al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías pueden abrir el sobre que contiene una dirección, en cuyo reverso se indica que es peligroso acercarse sin antes llamar (para lo cual deben buscar rápidamente el teléfono correspondiente a esa dirección).
- 5.- Al otro lado de la línea telefónica alguien les dice que tienen que salir a la calle y comprar en el primer kiosco de prensa (elegir una estación con una sola salida y un puesto de diarios cercano) una determinada revista en la que se encuentra un mensaje (con algunas letras señaladas del texto, con un crucigrama resuelto o un collage que simboliza el siguiente paso,...). La localización puede ser sencilla, pero su descifrado puede implicar más dificultad o viceversa.
- 6.- El mensaje tiene una contraseña. Para poder acceder al domicilio donde se encuentra el botánico deben descifrar la contraseña y entregar las fotografías realizadas en la 4ª prueba al guardián del botánico que les abrirá la puerta. (Por ej. Mensaje: con la 1ª, 3ª y 5ª sílaba de los mensajes 1ª, 2ª y 3ª, respectivamente, podrás conocer la contraseña).

Lugar: Ciudad.

Nº Participantes: 3 grupos (6-8 personas).

Duración: Esta depende del tipo de pistas, para las planteadas de 3 a 4 h.

Observaciones: Algunas variantes:

- Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en subgrupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar.
- Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

19. La selva

Tipo de juego: Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno.

Objetivos: Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten.

Materiales: 1 linterna por grupo, cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal), piedras, flautas y caña (instrumento musical).

Anécdota: Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. Hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos.

Características del juego.

Reglas:

- En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisonte (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido.
- Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse.
- Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos).
- Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.
- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego.
- Los equipos tienen numerados a sus jugadores.
- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar.

Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación.

Nº Participantes: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo).

Duración: De 1 a 2 h.

Observaciones: Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad,.....

JUEGOS NOCTURNOS

1. La línea de Maginot.

Terreno con materiales o árboles.

Materiales : Linternas, una por "guardia", dos lámparas.

Se demarca una línea de +- 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas.

En el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc, además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).

Los participantes o "reos" se localizan a +- 100 metros de la línea.

El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc) y los "reos" tratan de pasar por la línea de Maginot sin ser descubierto por los "guardias" que rondan por el terreno. Los "reos" mueren cuando son nombrados por algún guardia.

2. El tesoro.

Terreno con materiales o árboles.

Materiales : Linternas, una por "guardia", lámpara, pito.

Muy parecido a la línea de Maginot. Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y pito) sin ser descubierto por los guardianes de él, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre.

Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

3. El reo loco.

Lugar: Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Materiales : Una linterna por participante.

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

4. Lobos y cazadores.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Materiales : Una linterna por cada 2 participantes, lámparas para delimitar el terreno.

Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos. Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos. Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.

5. Tregua en el río.

Especial para lobatos.

Material: 4 lámparas de gas (o similar)

Realización:

Se trazan dos líneas paralelas, separadas una de otra por 2 metros, (los Viejos Lobos o Consejeros) se colocan al centro de la corriente; (los Lobatos o Gacelas) se colocan a las riberas, simulando ser animales, pudiendo éstos gritar como el animal asignado o en su caso actuar como tal; otro (Viejo Lobo o Consejero) deberá colocarse en un extremo del río con la lámpara que simulará ser el Sol.

El juego comienza cuando un (Viejo Lobo o Consejero) dice: "Las fuentes están vacías, y el cauce se ha secado y nosotros, Tu y Yo, seamos compañeros hasta que aquella nube deje caer el agua que rompa esa tregua"

Los Lobatos o Gacelas pueden simular beber agua con seguridad mientras el sol brille, pero tan pronto como las nubes lo cubran (se apagan las lámparas) la lluvia viene y la tregua se acaba, entonces los Lobatos o Gacelas salen corriendo a sus rincones asignados, antes de que un Viejo Lobo o Consejero lo capture, si alguien es capturado(a) en el momento de que la lámpara se enciende, este puede gritar "TREGUA" y se le deja en libertad enseguida.
