

JUEGOS

Opiniones en el campamento

Hay 2 cartulinas cada una con un Campamento dibujado. Uno Bien montado y otro mal montado. Escribir en el bueno lo mejor del día y en el malo lo peor.

Para los papás: Juego de Distensión. “Nariz con Nariz”.

Los padres se desplazan libremente por la sala y la señal del animador, deberán contactar con la nariz del compañero más cercano y seguir caminando hasta una nueva señal. Después habrá que tocarse con otras partes del cuerpo (chocar orejas, los hombros, las rodillas, los culos, ...).

Soy un animal

Objetivo

Identificar las características que conocemos de nosotros y contrastarlas con las identificadas por los demás.

Desarrollo

Cada uno piensa un animal con el que identifique. También debe pensar en el animal que identifica a la persona de la derecha. El de la izquierda, dice qué animal ha pensado para el individuo explicando porqué ha pensado ese animal, estando abierto a la intervención de cualquiera del grupo. Después de las intervenciones, el individuo, comenta el animal con el que se siente identificado.

Mirarse a los ojos

Objetivo

Es una dinámica de comunicación, cercanía y nuevos descubrimientos.

Descripción

1. Se les pide que se junten por parejas; si no son amigos, mejor. Y si son chico-chica, excelente. Se colocan sentados el uno frente al otro.

2. Cuando ya se ha hecho silencio, se explica la dinámica.

· Se trata de transmitir un mensaje a través de los ojos. Un mensaje de amistad, indiferencia, odio, amor, alegría, etc. Lo que cada uno quiera transmitir a su pareja. No se puede hablar ni expresarse a través de otros gestos.

· Se ponen de acuerdo para ver quién comienza a transmitir. El animador anuncia que disponen de 5 minutos. Al cabo de ellos, se cambian los papeles y el receptor hace de transmisor.

- Se realiza el juego con música de fondo.

3. Después, diálogo de cada pareja: lo que cada uno ha captado; lo que ha intentado transmitir, cómo se han encontrado, dificultades, etc.

4. Puesta en común y conclusiones:

- Los que han captado bien el mensaje del compañero
- Los que se han sentido mal, a disgusto. Por qué
- Los que más les ha ayudado a empatizar
- Conclusiones: La importancia de la comunicación, el valor de la mirada y el gesto, desarrollar otros canales que no sean la palabra

Tío y sobrino

Objetivo

Conocerse y comunicarse más. Darse cuenta de la infinidad de detalles que nos pasan desapercibidos en las personas, y que, sin embargo, para ellas son importantes.

Descripción

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

2. Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se hace en total silencio. Puede ponerse música de fondo.

3. Se recogen todas las cartas. Y a cada uno se le da una que no sea la suya. Y se le invita a leerla como si fuera la de su sobrino.

4. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde. Pueden dársele dos oportunidades. Si no adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o lo que nos han despistado.

5. Notas: Para celebrar el encuentro, tío y sobrino, se dan un abrazo. Conviene advertir que disimulen la letra si ésta va a ser motivo de identificación.

Carrera de las hojas

Para niños pequeños. 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.

Chicote Scout

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

Las Sardinas

Participa la unidad completa.

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.

El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

¿Te gusta mi vecino ?

Se hace sentar a todos los scout en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO ?. Si contesta que NO vuelve a preguntar al que está de pie. ¿PORQUE?, el que está sentado entonces contestará. ¿PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC... entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

El prisionero

Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el

prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de troperos mas un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto

Acecho mutuo

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

El invisible

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

La caza de la culebra

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

El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría



eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta, ...).

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

El guía ideal

El guía ideal conoce bien a su patrulla. Puestos todos los troperos en círculo, el guía con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a todos los componentes de su patrulla.

Puede hacerse de a una patrulla o todos juntos, y revueltos al mismo tiempo.

* * * * *