

GRANDES JUEGOS

1. - El árbol mágico.
2. - La destrucción del teléfono.
3. - La patrulla fugitiva.
4. - La marcha vigilada.
5. - El secreto de los Incas.
6. - El bombardeo.
7. - El zorro.
8. - El asalto a los tanques.
9. - El paso de la línea Maginot.
10. - Las minas del Rey Salomón.
11. - El ataque a la vía férrea.
12. - Los tesoros abandonados.
13. - La búsqueda de "Malapinta".
14. - Kim espía.
15. - Los infiltrados.
16. - Los saboteadores.

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El árbol mágico</u>	Nº: 1
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 60, a partir de 12 años.	
LOCALIZACION: GRAN JUEGO	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>El sitio ideal para éste juego es un bosque limpio con muchos árboles. Los jugadores se dividen en dos equipos: Defensores y atacantes. Los defensores delimitan con cuerdas un círculo de árboles de unos 5 metros de radio (según nº de jugadores).</p> <p>Los defensores se colocan fuera de la línea de defensa y no pueden entrar en dicha zona.</p> <p>Antes de empezar el juego, los atacantes se retiran lejos, de tal manera que se pierdan de vista. Con el comienzo de juego, los atacantes intentan introducirse en la zona delimitada por cuerdas sin ser tocados por los defensores, los cuales, pueden enviar jugadores en avanzada para observar los movimientos de los atacantes.</p> <p>Todos los jugadores atacantes llevan una pañoleta colgando en la parte trasera del cinturón; a quien le sea arrebatada por un defensor es eliminado. Cuando un jugador es capturado va a un lugar determinado de antemano. Los que consigan entrar en el campo, se quedan dentro y pueden avisar a sus compañeros.</p> <p>Ganan los atacantes si más de la mitad consigue penetrar en el círculo de cuerdas antes de media hora. Si no entra la cuarta parte, ganan los defensores.</p> <p>VARIANTE: Es un juego muy divertido si se desarrolla de noche, teniendo los defensores alguna linterna de apoyo, pudiéndose producir ataques en tromba o escalonados, según las tácticas que se empleen.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de habilidad, por equipos y muy táctico. (Recomendado por su gran aceptación)	
MATERIAL: Cuerdas, y una pañoleta por jugador atacante.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>La destrucción del telégrafo</u>	Nº: 2
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 50, partir de los 13 años	
LOCALIZACION: GRAN JUEGO	

REGLAS DEL JUEGO:

Elegir un camino que atraviese el bosque. Marcar de manera visible varios árboles cercanos al camino y situados a lo largo de él (son los postes de la línea telegráfica)

Los jugadores se dividen en dos grupos: Los atacantes y los defensores. Estos últimos serán el doble de integrantes que los atacantes.

Los defensores, controlarán la línea de telégrafos que se extiende a lo largo del tramo de camino acotado, y, fuera de del camino, se esconderán los asaltantes, los cuales, tienen como misión "volar" la línea de telégrafos, colocando alrededor de la tercera parte de los postes telegráficos una pañoleta anudada (o un trozo de cinta aislante).

Los defensores, pueden enviar avanzadillas para ver los movimientos del "enemigo", atacarles por sorpresa, . . . , pero, teniendo en cuenta que sólo pueden atacar a los asaltantes, o defenderse de ellos si se encuentran en mayor número que ellos en ése momento del ataque, pues en caso contrario habrán de retirarse y esperar refuerzos.

Los asaltantes son eliminados con sólo ser tocados por los defensores, venciendo unos u otros, según logren o no los atacantes su objetivo en un tiempo predeterminado.

OBSERVACIONES:

Juego muy interesante, donde se conjugan la habilidad personal con la táctica de equipo, que puede ser de larga duración (incluso un día completo), si se organizan dos campamentos distintos, lejos uno de otro.

MATERIAL: Tiza para marcar los "postes de telégrafos", y las pañoletas o cintas aislantes que se necesiten.

NOMBRE DEL JUEGO: La patrulla fugitiva

Nº: 3

Nº DE PARTICIPANTES: Varios equipos. Edad: A partir de 14 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

Un equipo de varios jugadores (la patrulla fugitiva), sale el Sábado por la tarde hacia un destino que sólo el director del juego conoce. Durante esa noche y el día siguiente llevan una vida normal: cocinar, abastecimiento, excursión, etc. Como sabe que son buscados, la patrulla fugitiva debe evitar todo lo que pueda suponer una pista para sus perseguidores. Así aprenderán que un acampador no deja huella. Los fugitivos pueden hacer toda clase de falsas señales.

El domingo por la mañana, los demás jugadores (por lo menos el doble de los fugitivos), salen en busca de los fugitivos, en grupo o por patrullas. Pudiendo usar toda clase de medios para localizarlos (señales, ciclistas, etc.) con el fin de buscar su emplazamiento y hacerlos prisioneros.

Los fugitivos no pueden hacer prisioneros, ni usar de la fuerza para no dejarse coger. Pueden escaparse siempre que no estén cercados. Tienen que llevar consigo todo el material.

A una hora fijada de antemano acaba el juego. Si la patrulla fugitiva no ha sido encontrada, es la ganadora. Entonces señala su emplazamiento por todos los medios posibles y se reúnen todos los jugadores.

OBSERVACIONES: (Juego especialmente recomendado)

En un juego que ha de prepararse muy bien, necesitando un espacio natural lo suficientemente amplio. Un campamento de verano es el lugar idóneo para su práctica. Desarrollaremos las habilidades naturales de todos los participantes, unos en su afán de esconderse y los otros por descubrirlos.

MATERIAL:

NOMBRE DEL JUEGO: La marcha vigilada

Nº: 4

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de los 14 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO: "Una expedición de exploradores se interna en la selva, y, los nativos, recelosos, les vigilan a lo largo del recorrido para atacarles. . . ." (Tema del gran juego)

Los jugadores se dividen en dos grupos: Los "exploradores" y los "nativos" (el nº de estos será la tercera parte del nº de exploradores). Todos los jugadores (exploradores y nativos) llevan una pañoleta colgando de la parte trasera del cinturón. Los "exploradores" avanzan por el bosque. El director del juego marca el paso. La marcha del grupo es vigilada por los "nativos", que se esconden para no ser vistos. Todos los participantes conocen de antemano cual es el lugar de destino final de la marcha. Durante el recorrido, el director del juego realizará 4 operaciones que sólo él conoce: Pintará una X con tiza en un árbol, en otro momento leerá a los presentes una poesía en voz alta, más tarde enterrará una naranja a la vista de todos y, finalmente, realizará una fotografía al grupo de exploradores utilizando una cámara ficticia (mientras alguna de estas "actuaciones" tiene lugar, todos los exploradores se encontrarán junto al director del juego. Durante el recorrido, los "exploradores" pueden organizar escaramuzas para atrapar a algún nativo que se encuentre por los alrededores, los cuales no podrán defenderse, sólo huir, pero, si en ese encuentro los nativos son más en número, los exploradores habrán huir sin poder defenderse y pedir refuerzos, pues serán los nativos los que intenten eliminar a algún explorador quitándole la pañoleta.

Explorador o nativo muerto se une a la marcha, y no puede participar del juego. Nativo "muerto" vale 10 puntos. "Actuación" del director del juego, vista por los "nativos" (cualquiera de ellos) vale para ellos 15 puntos. Vence el bando que al final del juego más puntos sumó.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, aconsejado para una marcha.

MATERIAL: Una pañoleta por jugador, tiza, poesía y naranja.

NOMBRE DEL JUEGO: El secreto de los Incas

Nº: 5

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de los 14 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

Se establecen dos grupos: Los Incas y los arqueólogos. Se marca una zona cuadrada bien delimitada con cuerdas, de 10 metros lado aprox. (según el nº de jugadores) y dentro de ella, el director del juego colocará bien visibles varios mensajes, que juntos compondrán el mapa que indica donde está situado el tesoro de los Incas. Todos los jugadores colgarán sus pañuelos en la parte trasera de su pantalón.

A una señal del director del juego, comienza el juego. Los "Incas" defienden su "santuario" de los "arqueólogos" que intentan entrar en él sin ser cogidos. La lucha se desarrolla durante no más de media hora por el sistema de quitar el pañuelo al contrario. Si un "arqueólogo" consigue entrar en el "santuario" no puede ser cogido allí dentro; a continuación cogerá uno de los mensajes, y deberá hacerlo llegar hasta el director del juego sin que le atrapen los "Incas" al salir del "santuario", pues en ese caso, el mensaje será llevado de nuevo al "santuario" inca.

Pasados los 30 minutos, los "arqueólogos" se reúnen donde está el director del juego. Si con los trozos del mapa no consiguen averiguar donde está el tesoro, vencerán los "incas". Si lo descubren irán inmediatamente hacia allí (el tesoro aparecerá representado por un banderín clavado en el suelo, dentro de un círculo de 10 metros de diámetro). Los "incas" avisados ahora por el director del juego, marchan contra los "arqueólogos" para recuperar su tesoro. Si en 30 minutos logran recuperarlo y llevarlo hasta su "santuario" habrán vencido. Si un "inca" lleva el banderín y es eliminado, el banderín pasara de nuevo a ser colocado dentro del círculo, en el cual, además, no pueden entrar los "arqueólogos")

OBSERVACIONES:

Juego muy dinámico, muy divertido, y en el que a buen seguro los vencidos exigirán un "revancha".

MATERIAL: Mapa del tesoro, banderín, y cuerda.

NOMBRE DEL JUEGO: El bombardeo

Nº: 6

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de 8 años.

LOCALIZACION: GRAN JUEGO

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en dos equipos (dos "ejércitos") cada uno de los cuales establece su base a unos 300 metros del otro, delimitándolos con banderines, que formen un círculo que tenga de radio un paso por cada jugador. Los dos equipos conocen el emplazamiento de la "base" del contrario.

El juego consiste en salir los jugadores de ambos bandos de su campo a la señal de comienzo de juego, e ir a colocar el mayor número de bombas en el campo enemigo. Colocar una bomba es clavar una pequeña estaca o una piqueta visible dentro del campo enemigo. Sólo se puede poner una bomba cada vez, pues cada jugador sólo puede transportar una cada vez, de forma que cuando la haya "explosionado" deberá volver a su base a por otra (habrá una caja en cada base que será el polvorín de municiones). Los defensores no pueden entrar en sus propias bases ni atacar al enemigo que allí haya entrado.

Transcurrido el tiempo de juego, cada bomba colocada valdrá 1 punto, y cada enemigo eliminado al habersele quitado su pañoleta valdrá 5 puntos. Vence el equipo con más puntos.

VARIANTE: Se pueden hacer varios equipos, cada cual tiene su propia base. Incluso, se pueden utilizar petardos pequeños como bombas, los cuales hay que hacer explotar en campo contrario. Para ello, sin embargo, es necesario que la edad de los participantes sea como mínimo de 14 años.

OBSERVACIONES:

Es un juego en donde se conjugan la táctica de equipo, la rapidez y el respeto al juego limpio, y su duración dependerá de la edad de los jugadores, distancia entre campos, . . . , pudiendo durar un día completo (incluso con su noche).

MATERIAL: Banderines, piquetas (o petardos y cerillas) y pañoletas

NOMBRE DEL JUEGO: El zorro

Nº: 7

Nº DE PARTICIPANTES: Cuantos más mejor, de todas las edades.

LOCALIZACION: GRAN JUEGO

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego puede durar un día, ¡ o varios !.

El Zorro es un héroe que lucha contra los tiranos, más por su nobleza nunca los mata. Únicamente les deja su firma en sus cosas (una "Z") para descubrirlos, o les roba para darlo a los pobres, dejando su señal en el lugar del robo.

El director del juego avisa un día que ha recibido un mensaje de el Zorro y que para evitar catástrofes anunciadas será preciso detenerle. El director del juego ha nombrado previamente y en secreto al Zorro, el cual a su vez, y también secretamente, ha buscado dos ayudantes como espías.

El director del juego avisa a todos los jugadores que:

- A) El Zorro pondrá su señal allí donde robe o cometa fechorías
- B) Sólo el Zorro podrá dejar la señal. Sus ayudantes no.
- C) Cuando un jugador o varios, mediante la observación crean que tienen pruebas de quién es el Zorro, solicitarán del director del juego que por la noche se celebre un juicio.

Esa noche se nombra un jurado. Los acusadores expondrán sus pruebas y el abogado defensor intentará desvirtuarlas en discusión ordenada con acusadores y testigos.

Finalmente, el jurado delibera si las pruebas son suficientes y si así lo considera, declarará culpable al Zorro. Pero, cuidado, porque si resulta que se han equivocado, ellos y los acusadores se habrán ganado un baño en el río, o un buen manteo. En el caso de que acierten, será el zorro y/o alguno de su ayudantes quienes sufran la "condena".

OBSERVACIONES:

Juego recomendado por su espectacularidad, tensión, participación asegurada, y juicio final incierto.

MATERIAL: Tizas para el Zorro.

NOMBRE DEL JUEGO: El asalto a los tanques

Nº: 8

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 12 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO (Nocturno)**

REGLAS DEL JUEGO:

Un equipo de 8 a 10 jugadores hacen de tanques. El resto de los jugadores se dividen en dos equipos que conforman dos ejércitos contrarios cuyo objetivo es llevar todos los tanques que les sea posible al cuartel general. Todos los jugadores llevan un pañuelo colgando en la parte trasera del pantalón.

Objetivo de los tanques: No ser cogidos. Lucharán al pañuelo. Si arrebatan el pañuelo a sus atacantes, han matado. Si pierden el suyo, son capturados, y se dejan llevar.

Cada ejército luchará con el ejército contrario al pañuelo, cuando éste no lleva los tanques, y de la misma forma con los tanques, si no han sido capturados. Si un soldado captura un tanque, llama a otro compañero para llevarlo al cuartel general. Será de su patrulla si no se lo deja arrebatarse.

Al final del juego, cada tanque capturado vale para el equipo que lo cogió, 10 puntos, y cada pañuelo del equipo contrario, 5 puntos.

El cuartel general puede cambiar vidas entre los del mismo equipo, mientras dure el juego.

OBSERVACIONES:

Juego dinámico, que no pretende más que pasar un buen rato, pero que desarrolla sin embargo el juego en equipo y la capacidad de auto-organizarse los mismos. Es interesante acotar el terreno de juego es espacio naturales no excesivamente amplios.

MATERIAL: Una pañoleta por jugador.

NOMBRE DEL JUEGO: El paso de la Línea maginot

Nº: 9

Nº DE PARTICIPANTES: 50, número ideal, a partir de los 14 años

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO (Nocturno)**

REGLAS DEL JUEGO:

Se ha de marcar un terreno de juego con muchos obstáculos de 200 metros de largo, por 30 de ancho, aprox. según el número de jugadores.

Los jugadores se dividen en 2 equipos. Uno de los equipos será el atacante, y lo forman 2/3 partes del total de participantes; el otro equipo son los defensores, formados por la tercera parte restante, que además van equipados con linternas.

Los defensores se colocan en la mitad del trayecto de la mejor manera posible para controlarlo totalmente.

Los atacantes, salen uno cada minuto, desde un extremo de la franja de terreno, con un mensaje telegráfico que les va dando el director del juego. Si llegan sin ser descubiertos hasta el "centro de espionaje" situado al otro lado atravesando la "línea maginot" y repiten el mensaje memorizado correctamente, sumará 10 puntos para su equipo. Si no lo dicen completo, sumará sólo 5 puntos.

Los defensores, "matarán" a los "correos" si les alumbran con sus "reflectores" y dicen su nombre en voz alta. Sumarán por cada acierto 10 puntos. Si yerran en el nombre, el "correo" se deja ver y suma los 10 puntos su equipo sin necesidad de que tenga que llegar hasta el final del recorrido. Vence el equipo que al final del juego sumó más

puntos.
OBSERVACIONES: Juego muy interesante, pues los jugadores tienen la oportunidad de camuflarse antes de comenzar el juego, organizarse por equipos (sobre todo los defensores), decidir tácticas de ataque o defensa, y jugar en la noche, que de por sí ya es divertido.
MATERIAL: Linternas para los defensores.

NOMBRE DEL JUEGO: <u>Las minas del Rey Salomón</u>	Nº: 10
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 8 años de edad.	
LOCALIZACION: GRAN JUEGO	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>El "tesoro" del Rey Salomón está enterrado en el centro de un círculo de unos 10 metros de diámetro marcado con cuerdas y defendido por el Director del juego.</p> <p>Los jugadores se dividen en dos equipos: Los blancos y los rojos. Todos se colocan la pañoleta colgando detrás del pantalón. Partiendo de dos puntos opuestos intentan alcanzar la "mina" donde está el tesoro, pero, el director del juego que la defiende desde su interior, nombra a todo jugador que vea. El jugador así designado permanece en el lugar en que es visto. Cada jugador que llega al círculo puede libremente buscar el tesoro enterrado.</p> <p>Una vez encontrado el tesoro, el director del juego da una señal convenida (Ej. un pitido de silbato si lo encontraron los blancos, y dos, si lo consiguieron los rojos). Los jugadores nombrados anteriormente toman de nuevo parte en el juego. Los jefes de cada equipo reagrupan a sus jugadores. El que lleva el tesoro, protegido por los miembros de su equipo, se esfuerza por llegar con él a un punto designado de antemano. El otro equipo intenta arrebatarle el tesoro y llevarlo él a ese mismo punto.</p> <p>La captura se hace por el sistema del pañuelo. Cuando un jugador es capturado, se retira del juego. Si además era portador del tesoro, deberá dejarlo en el suelo.</p> <p>Puntuación: 20 puntos para el equipo que se apodera del tesoro; un punto negativo a todo jugador visto por el director del juego; 20 puntos para el equipo que lleva el tesoro al lugar indicado; un punto por pañuelo capturado.</p>	
OBSERVACIONES: Juego para desarrollar el juego en equipo, y la organización previa a cada fase del juego. Muy interesante, siempre que se prepare bien el juego.	
MATERIAL: El tesoro, cuerdas y una pañoleta por jugador.	

NOMBRE DEL JUEGO: <u>El ataque a la vía férrea</u>	Nº: 11
Nº DE PARTICIPANTES: A partir de 30, desde los 12 años.	
LOCALIZACION: GRAN JUEGO	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Se forman dos grupos: Los vaqueros y los guardabosques.</p> <p>Los vaqueros atacan la "vía del tren", para destruirla e impedir el paso de un convoy de armamento. Para conseguirlo, cada jugador deberá hacer explotar un petardo en la vía, sin ser antes capturado. Los petardos han de encenderse y hacerse explotar en la misma vía. Cada vaquero tiene tres petardos y una caja de cerillas.</p> <p>Los guardabosques vigilan la vía impidiendo al enemigo encender petardos. No pueden vigilar dentro de la vía.</p> <p>La vía está representada por una parte de carretera o camino, atravesando el bosque, que mida unos 200 metros (según el número de jugadores). Se limita colocando banderines en sus extremos.</p>	

Los bandos se atacan por el sistema del pañuelo. Un vaquero sin pañuelo, no puede colocar petardos, y un guardabosques sin pañuelo no puede impedir el ataque enemigo.

Al comienzo del juego se señala un tiempo determinado para dar fin al juego. Es conveniente avisar el tiempo que queda en el último cuarto de hora.

Puntuación: Se puede dar un punto por pañuelo cogido, dos puntos a los vaqueros por cada petardo explotado en la vía y uno a los guardabosques por petardo sin explotar que recuperen

OBSERVACIONES: Juego que desarrolla el carácter aventurero de los participantes y su espíritu de lucha en equipo. Las tácticas que puedan preparar uno y otro equipo son fundamentales.

MATERIAL: Un pañuelo por jugador; tres petardos y una caja de cerillas por jugador atacante; dos banderines.

NOMBRE DEL JUEGO: Los tesoros abandonados

Nº: 12

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 30, a partir de los 11 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

Historia: Dos tribus indias, los Sirisianas y los Maquiritares, se enteran de que en el lugar donde habitó otra tribu, hoy desaparecida, hay varios tesoros. Cada tribu, independientemente, se dirige a la zona. Al llegar, cada tribu advierte la presencia de la otra y se ponen en guardia procurando hacerse con los tesoros antes que los otros y llevarlos a su campamento.

Los campamentos indios (formados por dos equipos de igual número) están colocados a unos 100 o 200 metros el uno del otro, pero separados por un repliegue de terreno o maleza espesa. Los tesoros son 6 banderines colocados juntos, en un punto visible, a unos 200 metros de los campamentos. El campamento de cada tribu es identificado por un banderín blanco (distinto de los tesoros) alrededor del cual es visible un límite de zona neutra de 10 metros de radio.

A la hora fijada, las dos tribus se lanzan a apoderarse de los tesoros. Cada guerrero no puede tomar más que un banderín-tesoro. Es conveniente que un árbitro se coloque allí. Los indios se atacan por el sistema del pañuelo que cuelga de la parte de atrás de la cintura. Cada campamento, cuando no tiene ningún tesoro, es inviolable y no tiene porqué ser defendido. Sus defensores no pueden ser cogidos dentro de él. Por el contrario, desde que haya un banderín-tesoro, los defensores deben estar fuera de la zona neutra, cuidando de que el enemigo no se apodere del tesoro. Si un portador de un banderín-tesoro es vencido en la lucha al pañuelo por un enemigo antes de llegar a su campamento, deberá entregar el banderín al rival. El juego acaba a la hora prefijada.

Puntuación: 20 puntos por tesoro situado en campamento propio, y 1 punto por pañoleta cogida.

OBSERVACIONES: Juego para desarrollar el espíritu de equipo, el ejercicio físico y la auto-organización de los equipos.

MATERIAL: Un total de 8 banderines, más un pañuelo por jugador

NOMBRE DEL JUEGO: La búsqueda de "Malapinta"

Nº: 13

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 60, a partir de los 14 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

"Malapinta" es un indio que huye de los rastreadores de su tribu, de la cual escapó, llevándose objetos de valor.

Un jugador, que será Malapinta, abandona a cierta hora el campamento. Ningún jugador le sigue. Malapinta, tras 10 minutos de marcha, se coloca en el brazo una banda azul, y sigue caminando hacia algún lugar intrincado del bosque previamente fijado (10 minutos más de marcha, aprox.). Una vez llegue allí, acampará, encenderá un fuego y

descansará junto a él. Quince minutos más tarde de encender el fuego, Malapinta, se cambiará la banda azul por una roja. Diez minutos más tarde de colocarse la banda roja, apagará el fuego y regresará al campamento por otro camino distinto, intentando no ser visto.

Quince minutos después de la salida de Malapinta del campamento indio, los "rastreadores" (los demás jugadores) salen en su búsqueda. Conocen perfectamente cual es el lugar de destino de Malapinta. Su objetivo es llegar, cada uno individualmente, y sin ser vistos, hasta donde Malapinta está acampado, y ver de qué color es la banda que tiene en el brazo, y una vez averiguado esto, volver al campamento y comunicarlo al director del juego. Si Malapinta, oye algún ruido extraño, cambiará inmediatamente su banda azul por la roja, apagará el fuego y volverá al campamento intentando no ser visto. Vencen los "rastreadores", si por lo menos la tercera parte de ellos, vieron a Malapinta en el fuego con la banda azul, o si 2/3 partes le vieron en el fuego, independientemente del color de la banda, o si todos vieron en algún momento la banda de Malapinta (sea del color que fuere, y estuviera donde estuviere). En cualquier otro caso, vence Malapinta. Los rastreadores no pueden hablar entre sí durante el juego. Sólo comunicarán lo que han visto al director del juego.

OBSERVACIONES: Este juego desarrolla una especial habilidad: El sigilo.

MATERIAL: Dos bandas de color y cerillas.

NOMBRE DEL JUEGO: Kim espía

Nº: 14

Nº DE PARTICIPANTES: Cantos más mejor, de cualquier edad.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO: La mitad de los jugadores son espías. La otra mitad, los contraespías. En el campamento, por la mañana, aparecen 50 o 60 "X", pintadas con tiza en árboles, tiendas de campaña, rocas, mochilas, casas cercanas, cartelera del campamento, etc. Todos los jugadores, uno a uno, son recibidos por el director del juego en un lugar reservado a la vista de los demás. Secretamente, cada jugador será nombrado espía o contraespía de manera que sólo él propio jugador y el director del juego sabrán su condición durante el juego. A los espías, el director del juego les entrega una pequeña libreta y un lápiz negro. A los contraespías les entrega un lápiz rojo. Al final, reunidos en el centro del campamento, el director del juego explica las reglas del juego: Nos encontramos en una base militar de "alto secreto". Existen espías infiltrados en la misma, y contraespías que han de actuar contra ellos. Durante todo el día, los espías, apuntarán en sus libretas los lugares donde descubran pintada una "X" en tiza, sin ser vistos por nadie cuando hagan esa anotación. Los contraespías, deberán estar atentos. Si descubren a un espía, le pedirán su libreta disimuladamente, y el espía habrá de entregársela. El contraespía tachará con su lápiz rojo las anotaciones hechas por éste espía y le devolverá su libreta. El contraespía ya no podrá volver a molestar a ése espía, el cual no podrá tampoco volver a anotar los mismos objetos marcados pero sí otros nuevos. Nadie del campamento debe indicar a otro jugador su condición de espía o contraespía, salvo el caso explicado. Nadie hablará de éste tema con otro jugador. Ningún contraespía pasará información a otro contraespía, entre otras cosas porque nadie sabrá en qué condición juegan sus compañeros. Al final de la tarde, se recogen las libretas por el director del juego. Se concede la victoria a los espías si han anotado validamente 4/5 partes de los objetos marcados. En caso contrario, vencen los contraespías.

OBSERVACIONES: (Juego Recomendado). Se desarrolla el afán de aventura, y la capacidad de observación. Muy interesante.

MATERIAL: Una libreta y un lápiz negro por espía, y un lápiz rojo por cada contraespía.

NOMBRE DEL JUEGO: Los infiltrados

Nº: 15

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, desde los 8 años.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en dos bandos que se alejan unos 300 metros unos de otros, hasta unos puntos de salida previamente convenidos por todos.

Con cada grupo va un árbitro que en la línea de salida entrega a cada jugador un lápiz, una hoja y una cinta de color para atarsela a la cabeza (las cintas en juego serán de varios colores, y cuanto más variados mejor). El árbitro

anota el color de la cinta que cada jugador lleva en el pelo.

Cuando ambos bandos están listos, el director del juego, que se encuentra a mitad de camino entre los dos puntos de salida, da un toque de silbato. A esa señal, los jugadores de ambos bandos deben llegar hasta donde está el árbitro contrario. El tiempo máximo para llegar a la meta se determinará según las distancias y el nº de jugadores. Los jugadores, mientras avanzan a escondidas, apuntan el nombre y color de la cinta de cualquier jugador del equipo contrario que vean, intentando no ser vistos a su vez.

Una vez todos los jugadores han llegado a la meta, los árbitros sumarán todas las anotaciones realizadas por los jugadores, que además, no pueden durante el juego comunicarse entre sí. El equipo que más anotaciones ha hecho correctamente, es el vencedor.

OBSERVACIONES:

Es éste un juego de audacia y observación, donde la astucia y sigilo son fundamentales. La limpieza en el juego es necesaria, o no será posible un perfecto desarrollo del mismo, sobre todo en lo que se refiere a que los jugadores no pueden comunicarse entre sí sus anotaciones.

MATERIAL: Una hoja, un lápiz y una cinta por jugador.

NOMBRE DEL JUEGO: Los saboteadores

Nº: 16

Nº DE PARTICIPANTES: A partir de 20, de todas las edades.

LOCALIZACION: **GRAN JUEGO**

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego se ha de poner en práctica en una acampada, comenzando a las 10h. aprox. , y su duración puede ser de todo un día, y para ello, lo primero es dividir a los jugadores se dividen en dos bandos. A cada equipo se le entregan 5 relojes despertadores ("bombas"), en perfecto estado de funcionamiento (relojes clásicos de campanas, y cuanto más grandes mejor) con la alarma dispuesta para que suene a las 19 h. , por ejemplo.

El director del juego abandona el campamento junto con un equipo durante 15 minutos. En ese tiempo, el otro equipo esconde sus "bombas" en el campamento, de manera que si suenan sean oídas desde donde esté colocado el mástil de la bandera; luego, la operación la realiza el otro equipo, abandonando el primer equipo el campamento durante otros 15 minutos. Si éste segundo equipo, al colocar sus "bombas" descubre alguna, la entregará al director del juego, que dará oportunidad al equipo que la colocó para que la vuelva a esconder.

NOTA: No pueden colocarse bombas ni en la cocina ni dentro de la tiendas de campaña.

Durante el día, junto con las actividades campamentales, todos los acampados buscan las "bombas" del equipo contrario. Cada vez que encuentren una, la entregarán al director del juego que la hará "explosionar" en público. El equipo que la encontró se ha ganado una docena de refrescos que regalará el jefe del campamento, por cada "bomba" encontrada.

A las 19 h. "explotarán" las bombas no encontradas, para divertimento de todos. Quienes más "bombas" encontraron, más refrescos tendrán para celebrarlo por la noche, y serán los vencedores del juego.

OBSERVACIONES: Juego dinámico y que crea una gran tensión, sobre todo cuando se acerca la hora de las "explosiones".

MATERIAL: 10 relojes-despertador.