

## ASESINATOS EN EL CAMPAMENTO

En este juego se tomarán los papeles de asesinos y policías los cuales desempeñarán su rol durante todo un día. Los asesinos tendrán que matar a la gente del pueblo y los policías descubrir a los asesinos.

**Funcionamiento:** Primero se reparten papelitos, los cuales pueden contener "*asesino del guante \*\*\*\**", "*complice del asesino del guante \*\*\*\**", "*policía*" o nada. Los asesinos y cómplices tendrán como objetivo matar al máximo número de gente posible. El modo de hacer esto es mediante el uso de notitas que se dejarán en un lugar visible a la víctima. La víctima, cuando lea el mensaje tendrá que ir a decirle al director de juego que le ha matado tal asesino. El director del juego le marcará una X en la frente del color del asesino. Se puede matar varias veces a una persona, pero solo cuenta la primera. Cuando una víctima es rematada el director de juego le marcará una / en la frente. Los cómplices se distinguen de los asesinos en que sólo podrán matar desde las 16:00 horas (por ejemplo).

El policía tendrá que indagar para intentar descubrir a los asesinos y las víctimas. Final del juego: Por la noche se realizará la conclusión del juego. Ganará el asesino que haya matado a más gente sin ser descubierto. Para ello se contarán las X de las frentes de las víctimas.

Cuando jugué yo, era el policía, y al fallar todos mis presuntos asesinos me llevaron a la ducha con ropa (es una opción no muy agradable para el policía pero muy divertida para el resto).

## EL TESORO INDIO

**Tema:** Varias tribus se han enterado de la existencia de un tesoro y van en su búsqueda.

**Material:** la mitad de banderas que de jugadores y pañoleta por persona.

**Terreno:** Amplio, que no sea un bosque

**Jugadores:** 2 Equipos. También se puede con 3 equipos

**Desarrollo:**

En una zona, hacia la mitad del terreno del juego, se encuentran clavadas las banderas. Los equipos van a por las banderas. Cuando las encuentran, cada jugador sólo puede llevarse una, que tratará de dejarla en su campamento, donde la clavará.

Naturalmente que cada equipo intentará llevarse la mayor parte del tesoro, pero como cada jugador ha de llevar la pañoleta la cinto los del equipo contrario intentarán quitarle la pañoleta.

Cuando a un jugador se le quita la pañoleta queda eliminado y si lleva una bandera la dejará en el suelo.

Al cabo de cierto tiempo el director del juego señala el final del mismo y se cuentan las banderas que cada equipo tiene en su campamento.

A continuación se puede jugar otra partida, según cómo se desarrolle el juego. Es conveniente no alargar mucho las partidas para que los que han quedado eliminados pronto no se aburran.

**Nota:** Otra variante es que quien quede eliminado vaya al indio brujo el cual le dirá una prueba que tiene que realizar si la pasa vuelve a la vida. (No pruebas complicadas)

## EL RAPTO DE LA PRINCESA

¿Quién no ha estado nunca en la situación de tener que elegir un camino, una respuesta, una dirección...? Con este juego pretendemos plantear estas cuestiones para crear el mismo ambiente de duda e intriga que se da en la vida cotidiana.

La actividad que os vamos a explicar parte de la idea de cumplir dos objetivos: Aprender a decidir por uno mismo y diversión.

Alguien explica a los poblados que deben prepararse para tomar sus propias decisiones, para ello plantea el siguiente juego. En un poblado han raptado a la princesa de la tribu Kinselver, todo el poblado esta alterado por el rapto de su princesa, así que han pedido la ayudada de otra tribu la que esta situada en

"Castellnovó" (que somos nosotros). Nuestra misión será rescatar a la princesa ya que podría estar en peligro.

El juego consta de diez pruebas y diez controles, situados en un bosque o un terreno apto para jugar. Los participantes, empezando por la prueba 1 deben llegar a la prueba 10 y superarla (todos los grupos han de superar esta prueba sino no conseguirán una pista clave para salvar a la princesa). En algunos controles habrán unos trozos de mapas o utensilios, con los que al final todos los grupos deberán reunir y juntar para rescatar a la princesa de la tribu. El camino para llegar a la prueba 10 lo antes posibles depende exclusivamente de la astucia y decisión de cada patrulla. Para jugar debemos hacer grupos de 4-6 personas.

En el dibujo señalamos todos los caminos posibles indicando con un SÍ la dirección que puede tomar el equipo que haya superado la prueba, y con un NO la dirección a tomar por el grupo que falle.



Ahora os indicaremos dos ejemplos de cómo llegar a desarrollarse el juego.

A) El camino corto:

- PRUEBA 1. El equipo acierta y pasa a la prueba 2.
- PRUEBA 2. El equipo acierta y elige entre las pruebas 4,5 y 6. Elige la 4.
- PRUEBA 4. El equipo acierta y elige entre las pruebas 8 y 9. Elige la 8
- PRUEBA 8. El equipo acierta y para a la prueba 10
- PRUEBA 10. El equipo supera la prueba y espera al resto de los grupos para conseguir la pista final.

B) El camino más largo:

- PRUEBA 1. El equipo falla y pasa a la prueba 3
- PRUEBA 3. El equipo falla y pasa a la prueba 2.
- PRUEBA 2. El equipo falla y pasa de nuevo a la prueba 3
- PRUEBA 3. El equipo acierta y elige entre las pruebas 5,6 y 7. Elige la 5.
- PRUEBA 5. El equipo falla y elige entre las pruebas 6 y 7. Elige la 6.
- PRUEBA 6. El equipo falla y elige entre las pruebas 4 y 5. Elige la 4.
- PRUEBA 4. El equipo falla y vuelve a la prueba 6.
- PRUEBA 6. El equipo acierta y elige entre las pruebas 8 y 9. Elige la 9.
- PRUEBA 9. El equipo falla y pasa a la prueba 8
- PRUEBA 8. El equipo falla y vuelve a la prueba 9
- PRUEBA 9. El equipo acierta y pasa a la prueba 10.
- PRUEBA 10. El equipo supera la prueba y espera a los demás grupos (aunque si eligen este camino, seguro que los demás les están esperando).

Los equipos comenzarán su recorrido saliendo en intervalos de 5 minutos cada uno. Si algún grupo llega a una prueba que está ocupada por otro grupo, deberá esperar hasta que éste termine, nunca retroceder a la anterior o pasar a otra prueba.

El monitor de una prueba ofrece a cada grupo los posibles caminos y debe explicarles a su vez donde se encuentran. Un grupo puede pasar por el mismo control las veces que sean necesarias hasta superarla.

En todas las pruebas habrá un tiempo máximo de 5 minutos.

#### **MATERIAL:**

- Radiocasete
- Cinta de Antonio Machín
- Folios
- Bolis
- Plato liso
- 2 Bolsas de Pipas
- 5 Jeroglíficos
- Tablero de corcho con 5 dianas
- 10 Dardos
- 1 Bote de aceitunas con hueso
- Vasos de plástico
- Pajarita
- Calendario de bolsillo

- Reloj de arena
- Despertador.
- Trozos del mapa y utensilios para averiguar donde esta encerrada.

## PRUEBAS

1. Entre todo el grupo, transportaran al monitor sin que este toque el suelo. Recorriendo una distancia de 20 metros.

2. Prueba de pensar:

Una babosa se encuentra al pie de un árbol de 10 metros. Durante el día trepa 2 metros, pero se escurre uno durante la noche. ¿Cuántos días necesitará la babosa para llegar a lo alto del árbol?

SOLUCIÓN: 9 Días

2.1. Descifrar al menos 3 de 5 jeroglíficos sencillos.

3. El animador interpretará, con mímica, el oficio de utillero de un equipo de fútbol y el grupo a de adivinarlo. (El monitor a de intentar cambiar de oficio si el grupo vuelve otra vez)

3.1. Con cada letra de las palabras que os presentamos, realizar una frase con sentido

Ejemplo: **CASA** y **DANONE**

SOLUCIÓN: Cuando Aquel Sabio Anciano Despertó Anonadado No Observó Nada Extraño.

4. Escribir en una hoja al menos 12 apellidos que terminen por "EZ"

(Fernández, Gómez, González, Gutiérrez, Hernández, Ibáñez, Jiménez, López, Martínez, Pérez, Rodríguez, Sánchez, Ordóñez, Domínguez, Menéndez...)

4.1 La prueba consiste en enseñar una pajarita durante 1 minuto, todos los participantes tienen que fijarse muy bien en todos los detalles. Cuando pasa el minuto se esconde la pajarita y los participantes tienen que dibujar la forma de la pajarita. (¿Que te atreves?).

5. Improvisar una coreografía marchosa y con ritmo mientras suena una canción de Antonio Machín. Si alguien para de moverse la prueba no será válida.

5.1. La prueba se llama los "números cómicos" consiste en de uno en uno dibujaran en el aire, imaginariamente y con el trasero, un número del 1 al 50 que el monitor les dirá al oído. Los restantes miembros del grupo deberán de adivinarlos. La prueba será valida cuando acierten de 10 por lo menos 8, sino prueba no valida.

6. **Tiro de piedras sagradas.** La prueba consiste en que cada miembro del grupo se deberá comer una aceituna y conservará el hueso en la boca. A una distancia de 2 metros más o menos habrán vasos de plástico. Su misión es la de derribar por lo menos 1 vaso.

6.1. Nombrar como mínimo 6 personajes que aparezcan en los Simpsons y mantener un pequeño diálogo entre ellos.

7. A la cuenta de tres, cada uno del grupo escribirá en un papel, sin que nadie se copie, una fruta cualquiera. Luego se pondrán en común todos los papeles. Si nadie coincide con la gruta de los compañeros, la prueba será valida.

7.1. Decir 5 marcas de leche.

7.3. Escribir 10 palabras que empiecen por **CH**

8. El grupo pelará pipas hasta que cubran, con sus cáscaras, el fondo de un plato liso de dimensiones normales. Tiempo 1 minuto.

9. En una tabla de corcho estarán dibujadas 5 dianas. Los participantes tendrán 2 dardos por persona, con los que tendrán que acertar a tirar al centro de la diana, por lo menos 4 dianas tiene que tener un dardo (da igual el lugar, solo tiene que estar dentro de la circunferencia) y una diana tiene que tener el dardo en el centro. Deberán tirar desde una distancia de 2 metros.

10. Esta es la última prueba, que no tiene tiempo máximo de realización. La deberán superar todos los grupos. Consistirá en encontrar entre muchos objetos revueltos, 3 objetos que estén relacionados con el **TIEMPO**. Por ejemplo: Reloj de arena, calendario de bolsillo y despertador

## EL JUEGO DE LA ABUELA

Este juego es una especie de juego de rol que se desarrolla durante todo un día, preferiblemente cerca de Navidad. Los monitores tendrán que representar papeles para que los chavales se sumerjan en el juego.

**Comienzo:** Desayunando tranquilamente como un día normal aparece una abuela en el comedor a sorpresa de todos. Esta abuela empieza a decir: "Os he encontrado", "gracias a Dios" y cosas por el estilo.

La abuela empieza a contar una historia sobre que el espíritu de la navidad se ha ido en el pueblo en el que están porque un duende lo ha robado. Este duende salió de una caja que la abuela abrió sin conocer su contenido. El duende robó la caja y la escondió por el pueblo, al igual que la llave para abrirla. Saca unos pergaminos en los que se indica los grupos. Estos pergaminos van dirigidos a los mas mayores y pone "*Alfonso, por tu gran fuerza y valentia te acompañaran \*\*\*\**". También les da un objeto a cada grupo , a elegir entre fruta, ropa, ...La abuela les dice que tendrán que disfrazarse de abuelos para que el duende no vea niños por ningun sitio. La abuela se va y el desayuno continua.

En esta primera parte habrán varias pruebas: el mendigo, el alguacil, la lavandera y la dueña de una casa. Cada grupo empieza en una distinta e irá pasando de una a otra. Cuando lleguen a una prueba, el personaje que hay tendrá que decirle lo que necesitan. Para ello a veces es necesario entregarle algo, por ejemplo al mendigo habrá que darle fruta, a la lavandera tendrán que convencerla de que son lavanderos y ponerse a lavar para que les diga algo. Cuando pasen por la última prueba, el que esté en esa prueba les manda a un lugar donde estarán escondidas varias cajas, una de las cuales es la mágica (con música al abrirla). Durante el día estará un buhonero el cual intercambiará cosas a los chavales. También estará el duende espiándolos, yendo de un lado para otro sin que le cojan.

**Nudo:** Después de comer aparece el duende y, paseándose por las mesas y "jugando" con los chavales les explica que él no es quien ha robado el espíritu de la Navidad, sino que ha sido la abuela, por lo que cuando encuentren la llave se los tendrán que dar a él. En este momento habrá duda de quien es el malo y el bueno. Por la tarde el juego es lo mismo pero con otras pruebas: cartero, sabio, sereno y pista escondida. El sabio les podrá decir quien es el malo respondiendo si o no a tres preguntas. Cuando pase la ultima prueba les llevará al ladrón, quien a cambio de una joya les dará una llave de la caja. Los buhoneros estarán por la zona intercambiando.

**Desenlace:** Una vez que todos hayan encontrado los dos objetos se pasa rápidamente a la resolución. Aparecen el duende y la abuela. Los chavales le tienen que dar los objetos a quienes crean que es el bueno. Seguidamente va la apertura de las cajas y gana el equipo que le haya dado la caja al bueno.

**Notas:** Las historias de los personajes y quien es el bueno y el malo se dejan a discreción de los

monitores.

## EL TESORO DEL PIRATA

Se necesita bastante resistencia física, ya que van a ser 48 horas de continuo movimiento. Hay que tener en cuenta que el juego se vendrá abajo en cuanto en uno de los 2 bandos aparezca la desgana.

Tema: Hace tiempo, un famoso pirata escondió un cuantioso tesoro en la selva, y para evitar que lo quitaran fácilmente lo dividió en 8 trozos. Y resulta que cuatro trozos han quedado escondidos en los dominios de un nuevo pirata y los otros cuatro trozo en terrenos de otro pirata. Y como son conocedores de su oficio están tramando el apoderarse de los planos del vecino y quedarse con todo el tesoro.

Reglas:

- 1- El juego consiste en apoderarse de las 4 tarjetas del equipo contrario y conseguir el tesoro. Los mensajes estarán señalizados con una bandera.
- 2- Los ataques se harán por grupos de 2-4 jugadores
- 3- La lucha y presa será de pañuelos. Una variante es llevar en la frente 6 números y si el enemigo te lee el número quedas prisionero.
- 4- Los prisioneros irán a unas cárceles que estarán señalizadas
- 5- Hay rescate. Para ello bastará con tocar a los que están dentro
- 6- Los prisioneros podrán valerse de cualquier medio para dar su posición.
- 7- Cada 3 horas, a partir de las 12 del primer día, habrá intercambio de prisioneros.
- 8- Para conseguir un trozo de plano del tesoro, basta penetrar en el círculo de una banderaa
- 9- El que lo consigue vuelve a su campo libre con la bandera
- 10- Sólo cuando se han conseguido los 4 trozos que están en el campo del contrario se pueden coger los que estén aún en el campo propio e intentar localizar la posición del tesoro.
- 11- Puede hacerse que cuando haya más de 10 prisioneros en una cárcel se cambien por un trozo de plano.
- 12- No se pueden abrir los trozos del plano propio, ni copiarlos. Sólo cuando conseguidos los trozos del terreno enemigo se disponga el grupo a buscar el tesoro.
- 13- Si un equipo se da cuenta de que el otro ha ido a buscar el tesoro puede tratar de impedirselo
- 14- Los círculos con las banderas deben estar a una distancia mínima de 200-600 metros. Su diámetro será de unos 2 metros como mínimo.
- 15- La organización de cominda es a cargo de cada equipo. En su momento destacará una patrulla para aprovisionarse. Esta patrulla no podrá atacar ni ser atacada.
- 16- Por la noche, de 10 a 9 no se podrá atacar. Puede ponerse otra hora.
- 17- En esta misión se llevará un silbato que sólo podrá usarse en caso de accidente. La llamada será S.O.S (... ---...). Al oírse esta señal el juego se detendrá.

18- El juego acaba 48 horas después de haber comenzado o al apoderarse cualquier bando del tesoro.

Este juego cobra gran interés cuando los ataques son continuos, tanto de un lado como del otro. Por eso tendremos que tener en cuenta a la hora de puntuarlo no sólo los triunfos parciales sino también la combatividad y los prisioneros hechos y liberados en cada canje.

El campo que se recomienda es como de unos 15 Km cuadrados.

## JUEGO DE LA OCA

### DESARROLLO:

Es un juego basado en el programa de televisión que comenzó con Emilio Aragón.

Se dibuja un tablero de 63 casillas, en cada una se dibujan los números correspondientes y los motivos que se quiera en este caso símbolos relacionados con la libertad.

También tenemos que hacer un dado gigante, para que los chavales participen por turnos.

Los jugadores se dividirán en 4 grupos y elegirán un representante que será el encargado de tirar el dado, aunque lo podrá hacer cada uno, pues a todos les gusta probar suerte.

Después de tirar por turnos, y de colocar la ficha en su correspondiente casilla, cada grupo se irá a un monitor, que ya estará en una zona elegida, y les dirá la prueba que han de realizar.

Los monitores correspondientes, al terminar la prueba, entregarán al grupo los puntos que han conseguido en esas pruebas. Cada prueba bien realizada serán 5 puntos, y cada prueba no superada se restará 1 punto.

Cada 30 minutos (Depende del tiempo del que dispongamos) sonará un silbato que dará la señal para cambiar de monitor. (Hay 4 monitores o mejor dicho 4 bases diferentes)

El juego se acaba cuando todas hayan terminado o cuando el animador crea que tiene que terminarse el juego. Al final se hará un recuento de puntos.

### PRUEBAS:

#### GRUPO 1:

- Beso o tortazo
- Con dos polvorones en la boca hinchar un globo
- Mímica
- Preguntas del Trivial
- Cambiarse una prenda de chico a chica
- Enhebrar una aguja
- Descifrar un mensaje morse
- Tacto: averiguar objetos sin verlos
- Traer el nº de la matrícula del coche de Juanma

#### GRUPO 2:

- Saltar dos personas juntas a la comba pero de lado
- Hacer reír a Juanma
- Hacer tirolina
- Andar con los cordones atados y con los zapatos al pie contrario
- Hacer una pajarita
- Contar un mínimo de 7 chistes malos
- Encestar pelotas en un cubo
- Montar una breve coreografía de "Libre" made in Los Chichos
- Conseguir la firma del cocinero

#### GRUPO 3:

- Cantar una canción relacionada con la palabra libertad
- Pelar una cebolla sin llorar
- Tirarse 3 rotes
- Apagar una vela con una jeringuilla con agua a un distancia de 2m
- Comerse una manzana colgada de una cuerda
- Pintar algún símbolo de libertad al compañero
- Con un mensaje de libertad roto tienen que componer una frase
- Montarse a caballo del compañero y coger anillas
- Escribir una carta de amor de al menos 15 líneas y leer (aprobación del monitor)

#### GRUPO 4:

- Romper un globo lleno de agua con la boca
- Pinchar globos con un casco de pincho
- Imitar un anuncio de TV
- Saltar a la comba con los pies atados
- Ir con zancos con la ayuda de un compañero
- Con un globo derribar 4 vasos de plástico
- Carreras de carretilla
- Buscar una moneda en un recipiente de agua y en otro de harina
- Hacer 20 barcos de papel

#### CASILLAS

6-de puente a puente

9-símbolo de la libertad

12-de puente a puente

14-símbolo de libertad

18-símbolo de libertad

20-videoconsola

23-símbolo de libertad

26-de dados a dados

SÍMBOLO DE LIBERTAD

De símbolo a símbolo

VIDEOCONSOLA

Retroceder 1 casilla y 1 punto menos

DE PUENTE A PUENTE

Esta claro

27-símbolo de libertad  
 31-de dados a dados  
 32-símbolo de libertad  
 34-videoconsola  
 36-símbolo de libertad  
 37-videoconsola  
 41-símbolo de libertad  
 42-del laberinto al 35  
 45-símbolo de libertad  
 50-símbolo de libertad  
 52-videoconsola  
 54-símbolo de libertad  
 59-símbolo de libertad  
 64-final

### **MATERIAL:**

- |                                             |                                     |
|---------------------------------------------|-------------------------------------|
| - Polvorones                                | - Anillas                           |
| - Cartelitos con "BESO" y "TORTAZO"         | - Mensaje de libertad (para romper) |
| - Fichitas con mímica                       | - Casco con pincho                  |
| - Preguntas del Trivial                     | - Globos                            |
| - Aguja                                     | - 4 velas                           |
| - Hilo                                      | - Mechero                           |
| - Código Morse                              | - 2 Jeringuillas                    |
| - Prueba tacto: Mechero, Cejilla, Globo..., | - 4 vasos de plástico               |
| - Bolsa de basura (para meter los objetos)  | - Cuerda para tirolesa              |
| - 2 cuerdas para saltar a la comba          | - Colchón                           |
| - "Juanma"                                  | - Zancos                            |
| - 60 folios                                 | - Precinto                          |
| - Cinta de Los Chichos "libre"              | - 2 Palanganas                      |
| - Cubo                                      | - 2 monedas                         |
| - 5 pelotas pequeñas                        | - 2kg de harina                     |
| - Radio Cassette                            | - Caja bolis                        |
| - 4 cebollas                                | - Tijeras                           |
| - 5 manzanas                                | - Ceras para la cara                |
| - Cuerda de pita                            |                                     |

### **MATERIAL COMÚN**

- Dado
- 4 Fichas
- Silbato
- Tablero
- Cartones para poner la puntuación

## EL MENSAJE DEL TRAIADOR

**Material:** 2 pañuelos por participante y un mensaje

**Terreno:** Bosque

**Jugadores:** Alrededor de 40. En 2 equipos

**Reglas:** Se distribuye los jugadores en 2 equipos. Ambos deben recoger el mensaje de un traidor, colocado en un sitio conocido por todos.

Una vez que se da la salida cada equipo parte por caminos diferentes.

Cuando se encuentren 2 jugadores de equipos contrarios, el que ha sido visto primero debe entregar un pañuelo al contrario.

En este sentido, los chavales han de ser muy sinceros. Si se presta a confusiones, la pérdida del pañuelo puede hacerse quitándoselo del cinto.

Gana el equipo que consigue mayor número de pañuelos ( un punto por pañuelo) y el mensaje que vale por diez.

## EL TESORO DE BARBARROJA

El juego consiste en unas luchas entre varios bandos para llegar a descubrir el tesoro de Barbarroja. Antes de empezar el juego necesitaremos preparar un plano de la zona.

**Plano:**

El plano puede ser dibujado sobre una cartulina detallando las cosas más significativas: árboles, ríos ... Conviene que se juegue sobre un terreno amplio. En el plano debe estar indicado el punto exacto donde está enterrado el tesoro. Cada uno de los planos se partirá en 10 pedazos. También necesitaréis cartulinas de color distintas. Y un rollo de serpentina para cada grupo que juegue. Finalmente se necesitará un hermoso tesoro, que será envuelto en una bolsa de plástico y enterrado por los monitores.

**Ambientación:**

Cuando se ha llegado al terreno de juego se hacen los grupos. Cada uno debe constar de unos 10 chavales. Una vez que los grupos están hechos, se sientan y escuchan la historia:

*"Existió hace mucho tiempo un pirata muy famoso llamado Barbarroja. Era tan odiado como temido en todos los mares. Los barcos que atacaba Barbarroja eran saqueados sin que quedara en ellos ni el más mínimo objeto de valor. Con el tiempo Barbarroja se fue haciendo con un fabuloso tesoro. Un día, cuando ya era muy viejo, sintiendo que la vida se le marchaba, llegó hasta una isla. Con sus tres hombres de confianza fue bajando todos sus tesoros del navío y los enterró en un lugar secreto. Tan sólo sus tres piratas amigos conocieron - junto con Barbarroja - aquel lugar. Zarparon al anochecer y Barbarroja en su camarote se apresuró a hacer un plano del lugar donde estaba enterrado el tesoro. Pero esa misma idea tuvieron los otros tres piratas y cada uno de ellos - sin que los demás lo supieran - se hizo su propio plano para traicionar a Barbarroja en cuanto se presentará la ocasión. Pero, a la mañana siguiente, el navío del pirata fue atacado por sorpresa por un barco de guerra de la armada inglesa. Los piratas y el propio Barbarroja destrozaron sus respectivos planos dividiéndolos en 10 pedazos cada uno... Nunca más se supo del pirata Barbarroja ni de sus tres amigos traicioneros. En el barco sólo encontraron 40 pedazos de papel pertenecientes a los planos de su tesoro.*

*Bien, esta es la isla en la que desembarcó Barbarroja y aquí están los papeles de los planos"*

### **Reglas del juego**

El juego consiste en ir acumulando las 10 partes del plano y descubrir el tesoro. Para ello cada grupo dispondrá de una serpentina de color, cada miembro del grupo colocará un trozo de serpentina (un palmo, más o menos) sujeto al pantalón por atrás. Puede luchar con cualquier pirata de otro equipo. Cuando 2 van a luchar deben prepararse el uno frente al otro e intentar arrebatarse la serpentina del contrincante.

Cada 3 serpentinatas conquistadas serán canjeadas en un control por un pedazo de palmo. Cuando el equipo tenga los 10 pedazos - sólo entonces - puede ir a buscar el tesoro.

Para que no os confundáis con los planos, recordad que cada plano debe ser de distinto color. También las serpentinatas deben ser de distinto color para los distintos grupos.

### **El barco**

Antes de empezar a jugar, cada equipo hace con piedras en el suelo la silueta de un barco. Ese barco será un campamento y allí sólo podrán entrar los componentes de dicho equipo, por tanto en el barco propio se es invulnerable. El dicho barco el grupo puede establecer tácticas, recomponer el palmo y proveerse de serpentinatas cuando se pierdan las luchas.

El barco podría tener una bandera para quedar mejor señalado.

Adelante. Con el pirata Barbarroja y sus corsarios la emoción, la agilidad, la destreza y la diversión están garantizados.

## **GRAN JUEGO EN LA CIUDAD**

Consiste en hacer un recorrido, que se va conociendo poco a poco, realizando una serie de pruebas divertidas que impliquen también y hagan jugar a la gente que deambule por la ciudad.

Por ello debe escogerse una hora en la que haya bastante gente por la calle - mediodía del domingo, por ejemplo- eso dará al juego mayor interés.

### **Hacer los grupos jugando**

Todos los participantes deben inscribirse individualmente, no por grupos; así se evita que haya grupos desiguales ya de entrada.

A cada inscrito se le da un pedazo de postal. En un momento dado todos los jugadores deberán reunirse con los compañeros con los que puedan completar la postal. Ese será el grupo. Conviene dividir las postales en 4 o 5 trozos, para que no sea muy difícil reconstruirlas y para que los grupos tengan ese número de participantes. Si los jugadores son muchos pueden hacerse grupos más numerosos.

Una vez formados los grupos, en el mismo lugar en el que se ha reconstruido la postal, se entrega un sobre a cada grupo con la siguiente nota:

*"Ya tenéis formado vuestro grupo de amigos. Lo vais a pasar fenomenal si formáis un buen equipo que sepa trabajar y divertirse. A la primera prueba os presentáis luciendo en vuestras manos un hermoso paraguas (debéis conseguir al menos 2 por grupo). Siempre que paséis por un edificio público, llueva o no, los debéis desplegar. ¡Atentos que os vigilan! Para el control de cada prueba debéis presentaros todo el grupo junto. ¡Ánimo! La dirección a la que debéis dirigirnos con vuestros paraguas es ..."*

Para la puntuación:

No importa la rapidez con la que han sido hechas las pruebas, sino la efectividad y la corrección. Esto debe indicarse a los jugadores antes de empezar, para que el juego no se convierta en una desaforada carrera.

- 1ª Prueba: un punto por cada objeto conseguido
- 2ª Prueba: un punto por cada peseta de ganancia
- 3ª Prueba: 10 puntos
- 4ª Prueba: de uno a diez puntos según la calidad de los dibujos
- 5ª Prueba: de cero a diez puntos
- 6ª Prueba: cinco puntos al grupo que cante sin quedarse cortado
- 7ª Prueba: Dos puntos por cada firma
- 8ª Prueba: de cero a diez puntos

Desarrollo:

Es indispensable que cada grupo siga un orden distinto en el recorrido; de esta forma se evitarán aglomeraciones de grupos en controles concretos.

De todas formas, si un grupo llega a un control en el que está jugando otro grupo, el último que ha llegado esperará su turno hasta que el grupo anterior termine de realizar la prueba.

Para acabar de redondear la operación puede organizarse un fin de fiesta en plan velada para realizar el cómputo de los puntos de cada grupo; cada vigilante del control canta la puntuación conseguida por los grupos, sumándose prueba tras prueba y manteniendo la incertidumbre y emoción algo así como en Eurovisión, vamos.

De lo que se trata, por encima de todo, es de pasarlo bien, de jugar, de reír y hacer reír, de aprovechar el tiempo libre para montar un gran juego en el pueblo o ciudad, de perder la vergüenza al tener que jugar y hacer tonterías mientras otros te miran.

En este gran juego se comprueba si uno sabe trabajar en equipo y aportar su participación para que la cosa marche.

## Las pruebas

### **1ª Prueba:**

*"Vais a demostrar vuestra capacidad de organización. En el menor tiempo posible entregaréis en este control los siguientes objetos: 1 biberón, 1 rollo papel higiénico, 1 bolsa de agua caliente, 1 bota de vino, 1 fruta del tiempo, 1 sombrero, 1 jaula con un plátano dentro, 1 pipa de fumar. Si os faltan objetos, se os descontarán puntos. Una vez que traigáis lo que se os pide, os comunicaremos la dirección a la que os tenéis que dirigir"*

### **2ª Prueba:**

*"¿Cómo andáis de relaciones públicas? ¿Servís para representantes o vendedores? Vamos a verlo. Comprad una bolsa de cacahuetes, dividíos en 2 grupos y vended los cacahuetes de uno en uno o de dos, a peseta el par. Meted un gran rollo y al final pedís que os devuelvan las cáscaras. En el control entregaréis las cáscaras y el dinero conseguido. Cuando más vendáis, más puntos contabilizáis. Luego os daremos la siguiente dirección"*

### **3ª Prueba:**

*"Como se trata de hacer el oso, os presentaréis en este control de una manera original... pero siempre con vuestra habitual alegría:*

- Las chicas, con un globo hinchado y cantando: un globo, dos globos...
- Los chicos con una muñeca y cantando; tengo una muñeca vestida de azul...

*Lo debéis hacer en grupo, cuando reunáis lo que se pide dándoos un pequeño paseo. Una vez realizada la prueba conoceréis la próxima dirección"*

### **4ª Prueba:**

*"Vais ahora a demostrar vuestra capacidad artística. En este control se os proporcionará los medios necesarios. Vais a dibujar algo de esta plaza. Todos debéis de dibujarla"*

**5ª Prueba**

*"También esta prueba es de arte.. de arte musical. Poneos en un lugar elevado y cantad una canción. Cantad con gracia y finura, hay que hacer sonreír a la gente que os mira... y sobre todo no perdáis la alegría porque al final os espera una agradable sorpresa"*

En este momento el encargado del control invitará a un helado a los participantes

**6ª Prueba**

*"¿Estamos preparados para la vida moderna? Bien, vamos a demostrarlo. Usemos con educación y finura el teléfono. Desde una cabina llamad al nº .... En cuanto descuelguen os identificais diciendo: "Somos el grupo nº... y con todo el cariño les dedicamos una canción.. todos juntos"*

Aquí podéis gastar a los jugadores una divertida broma. Lógicamente debe haber un compañero al otro lado del teléfono; cuando éste reciba las llamadas de los jugadores, dirá: "Policia, Dígame", con lo que el grupo se llevará una sorpresa... Habrá que ver cómo reaccionan.

**7ª Prueba**

*"Cada prueba tiene su dificultad... y ésta también. Debéis presetar en el control varias firmas. ¡Prohibido falsificarlas! En concreto presentaréis las de un guardia, una panadera, una monja, un taxista..."*

¡Ah! No importunes, tampoco olvides tu buen humor

**8ª Prueba**

*"Ánimo, ya estáis terminando! Ahora a bailar, amigos. El baile y la danza son meidos de expresar nuestra alegría. Ahora tenéis la ocasión. Utilizando vuestros paraguas, tararearéis y bailaréis "Cantando bajo la lluvia". Preparad una buena coreografía y procurad divertir a toda la gente que os mira. Una vez hecho esto, podréis regresar al punto de partida donde se os informará de quién ha dio el vencedor".*

## EL RALLYE DE MONTECARLO

*Señoras y señores, pongan ustedes mucha atención. Van a ver uno de los espectáculos más impresionantes del mundo: el gran rallye. La velocidad de los bólidos les helará la sangre; la temerosidad de los corredores les sobrecogerá. Un espectáculo no apto para cardíacos.*

**El circuito**

Tiene que estar muy bien determinado, las curvas bien señalizadas y la anchura debe permitir que un coche adelante a otro con una cierta facilidad. Unas banderitas clavadas en el suelo darán vistosidad al circuito. La salida y la meta deben estar indicadas con una raya en el suelo y con una pancarta. En una parte del circuito estarán los boxes, que van a jugar un papel muy importante.

**Los boxes**

Los boxes son los talleres que durante la carrera solventarán con rapidez cualquier fallo del motro, ruedas... Deben estar junto al circuito. Los espectadores lo pasarán muy bien si se sientan junto a los boxes. En los boxes habrá: globos (ruedas), hojas y boligrafos (tantos como equipos), papeles de periódico, palanganas con agua... toallas, agujas e hilos.

## Los coches

Cada equipo formará un coche. En el coche habrá 6 participantes: 4 harán de ruedas, uno de depósito de gasolina y otro de conductor. En cada vuelta, después de pasar por los boxes, el conductor y el depósito cambiarán de función de la siguiente manera: las 4 ruedas se colocarán como las cuatro aristas de un rectángulo; estarán rodeados por una cuerda y deberán correr sujetando dicha cuerda y sin desdibujar el rectángulo que formará la misma. El chófer irá dentro del rectángulo y el depósito irá dentro también pero detrás del conductor. Importante: el chófer siempre llevará unos guantes; las ruedas llevarán un globo hinchado cada una, y el depósito una botella llena de agua. Estos objetos se irán intercambiando cuando se cambien las funciones de cada jugador.

## La carrera

La carrera consta de 15 vueltas al circuito. En cada vuelta habrá que hacer una parada obligatoria en los boxes para poner a punto el vehículo. En los boxes, cada equipo deberá realizar la prueba que se le ordene para poder continuar.

Además de hacer la prueba, el conductor y el depósito pasarán a hacer de ruedas, mientras que 2 ruedas realizarán sus funciones. El conductor del coche deberá firmar en la hoja de ruta que cada equipo tendrá. Aunque la prueba varíe, esto deberá hacerse siempre. Lógicamente, ganará la copa el primer equipo que tras las 15 vueltas atraviese la meta.

## A tener en cuenta

- Si algún equipo no realiza correctamente las pruebas, no puede seguir.
- Si algún chófer se olvida de firmar en alguna vuelta (excepto la 14) su equipo pierde la carrera.
- La salida y la llegada las marcará el comisario de la carrera con sendos banderazos.
- Cada equipo tendrá en los boxes a un encargado que les irá facilitando el material necesario para cada prueba
- El equipo ganador puede descorchar al final una botella de refresco. Y como serán unos auténticos campeones, invítan a los otros equipos.

## PRUEBAS

**1ª vuelta:** Parar en boxes, una rueda se ha pinchado. Se revienta un globo y se hincha otro que reemplazará al reventado.

**2ª vuelta:** No se para más que para cambiar al conductor y firmar.

**3ª vuelta:** Cambiar dos ruedas ( hinchar 2 globos)

**4ª vuelta:** El conductor tiene insolación: fabricar un sombrero de papel. A partir de ahora, se le pondrá siempre al conductor.

**5ª vuelta:** No se para más que para cambiar de conductor y firmar

**6ª vuelta:** Se acaba la gasolina. Entre los seis del equipo se beben el agua de la botella que llevan y la llenan de nuevo

**7ª vuelta:** Cambiar las 4 ruedas a base de hinchar 4 globos

**8ª vuelta:** Tienen que subir a un espectador en el coche y dar con él la siguiente vuelta

**9ª vuelta:** un problema de motor. El conductor tiene que enhebrar un hilo en una aguja sin quitarse los guantes.

**10ª vuelta:** Las cubiertas están desgastadas, las reudas patinan. Tienen que intercambiarse las zapatillas entre los miembros de cada equipo. Ningún participante podrá llevar ahora sus propias zapatillas y así continuarán hasta el final.

**11ª vuelta:** No se para más que para cambiar de conductor y firmar.

**12ª vuelta:** El barro en el parabrisas impide ver bien. Todos los jugadores se lavan la cara en la palangana.

**13ª vuelta:** Queda muy poco tiempo y hay que cronometrarlo bien. El conductor tiene que ponerse en el brazo todos los relojes de sus compañeros y continuar así la carrera. Hay que avisar entonces que en la vuelta 14 no hay parada, ni tan siquiera para firmar, y que ya no deben cambiar de conductor.

**14ª vuelta:** No hay parada

**15ª vuelta:** Meta. Banderazo del comisario de la carrera.

## CROSS DE LOS MENSAJEROS

**Tema:** Transmitir un mensaje con la mayor rapidez por medio del relevo verbal.

**Terreno:** Accidentado

**Jugadores:** Varios equipos de 6 a 10 jugadores, a partir de 10 años.

**Desarrollo:**

Los jugadores de cada equipo se hallan repartidos en tantos puestos como jugadores por equipo haya. Con idéntico número de puestos para todos los equipos.

Estos puestos jalonan un circuito que se inicia y termina en un mismo sitio.

El mismo mensaje verbal es dado al jugador primero en salir de cada equipo. Tienen que transmitirlo a su compañero de equipo del puesto vecino, de boca a oído.

Resultará ganador el equipo que primero repita el árbitro el mensaje más preciso.

Conviene elegir un recorrido bastante difícil que obligue a los jugadores a realizar un doble esfuerzo: franquear los obstáculos y conservar en la memoria el texto dado.

Si las condiciones naturales del terreno no son difícilillas, tener preparadas pruebas como:

- Franquear una barrera o un pequeño arroyo
- El compañero "relevo" encaramado a un árbol.
- Enhebrar una aguja antes de hablar.
- Realizar equilibrios sobre un tronco o sobre piedras.
- Acertar a un bote tirando piedras.

## EL RESTAURANTE DEL MUNDO

Distribuimos a los chicos por países: ricos y pobres.

Ricos: EE.UU., Inglaterra, Japón, Francia, Alemania, Canadá, Italia, Suiza, Bélgica, España.

Pobres: Guinea, Etiopía, Ruanda, India, Perú, Angola, Nicaragua, Bolivia, Colombia...

**Material:** Papel pinocho de colores, celofán, tijeras, pegamento, tablas de madera finas, grapadora y grapas, bolsas de basura, folios de colores, cuerda, colores, cuerda de pita, papel albal, material fotocopiado con los datos de los países. Diez mesas, limonada, 100 vasos de papel, discurso fotocopiado y la cinta "Cantaré, cantarás"..

En el diálogo entre los grupos los monitores no deben intervenir, los protagonistas son los chicos. Deben impedir todo tipo de violencia verbal o física. Cada monitor acompañará siempre a su grupo y harán de moderadores o pacificadores en caso de conflicto.

Los chicos deben asumir sus papeles, en el juego son etíopes o americanos, no fulanito y fulanita. Para las negaciones, deben elegir un representante de cada parte.

**Desarrollo:**

Los monitores se encargan de preparar un restaurante de la siguiente forma:

Sillas en círculo para los países ricos, mientras que los países pobres estarán en el suelo separados de los anteriores.

A los diferentes países se les irá llevando de dos en dos: los ricos estarán acomodados en las sillas mientras que los pobres se sentarán a su lado en el suelo.

Reparto de limonada para los países ricos, mientras que los pobres al no tener dinero no podrán optar a ello. Los monitores se encargarán de repartirlo. Los monitores una vez que repartan la limonada desempeñarán el papel de guardias de seguridad.

Los países pobres exigirán sus derechos para poder obtener bebida y sentarse en el restaurante. Para ello elegirán un representante que deberá dialogar con el país rico correspondiente. El guardia de seguridad deberá estar atento para que no haya violencia.

Después de la dinámica habrá diálogo entre los grupos correspondientes. Se les preguntará el sentido del juego. Cómo se han sentido, si habían experimentado alguna vez eso... los monitores coordinarán el el diálogo.

Desde la experiencia de la dinámica, los participantes preparan una frase significativa para mandarla al mundo entero.

Para finalizar, se forman dos círculos concéntricos. En el del centro estarán los representantes de cada país con las banderas, y en el de fuera todos, agarrados de la mano con el banderín. Se pondrá una canción como la de "Cantaré, cantarás". Mientras dos niños elegidos que lean bien, uno de un país rico y otro de un país pobre, proclaman el manifiesto que habla de la igualdad y de la solidaridad.



## GIMKANA SAÑEX

**Objetivos:**

- Fomentar el espíritu de grupo y la integración del mismo.
- Crear un ambiente lúdico y divertido que favorezca una sana interrelación.
- Romper con lo establecido, ser conscientes de las inimaginables posibilidades de desarrollo de nuestro ocio.

**Descripción:**

Se trata de una serie de pruebas dirigidas a ensuciar a los grupos, llenarlos de barro, empaparlos con agua... romper con la higiene cotidiana. Para finalizar, el daño será reparado con un manguerazo de agua en el prado.

**Organización:**

Se dividirán en cuatro o cinco equipos (dependiendo de los monitores disponibles). Cada monitor dirigirá dos pruebas. Cada equipo partirá hacia una prueba que una vez conseguida les remitirá a otra. En cada prueba serán puntuados en relación con sus escrúpulos a la hora de lograr el objetivo: "enguararse".

Las pruebas a desarrollar son:

**1- Croquetas rebozadas:**

La mitad del grupo serán afamados cocineros que deberán elaborar sabrosas croquetas rebozadas con la otra mitad del grupo mediante un baño en el río y un rebozado en la arena. Luego cambian los grupos.

**2- Sendero ciego:**

Con los ojos tapados, seguirán el recorrido guiado por una cuerda atada a varios árboles. Por el camino se encontrarán con varias sorpresas: charcos, barro...

**3- Pastelería:**

La mitad del grupo serán la masa del pastel y la otra mitad los pasteleros que decorarán la masa con mermelada, azúcar, harina. Luego al contrario.

**4- Diana:**

Por parejas, uno sostiene una pequeña diana con las manos o pegada al cuerpo y su pareja intenta acertar en el blanco mediante un jeringuillazo de agua de colores.

**5- Yacuzi:**

Tendrán que bañarse en un estupendo baño de agua y barro.

**6- Catarata:**

La mitad del grupo con pequeños vasos, intentará recoger el agua que sus compañeros arrojan, a cierta altura, mediante botellas.

**7- Buscar el tesoro:**

Sin utilizar las manos y con la cara previamente empapada, deberán intentar coger caramelos escondidos en un barreño lleno de harina con la boca.

**8- El camaleón:**

Durante un tiempo determinado, deberán mimetizarse con el medio a través de elementos naturales: hojas, tierra, ramas, piñas...

## **SAFARI TROPICAL**

Este es un juego que puede durar 2 horas. Se realizará por grupos que tendrán que hacer un recorrido previamente señalado. A lo largo del recorrido irán haciendo una serie de pruebas.

Antes de empezar el safari han de fabricarse un sombrero de papel. Dicho sombrero deberá llevarse siempre en la cabeza. En las pruebas no podrá admitirse a ningún participante que haya olvidado o perdido el gorro.

## LAS PRUEBAS

### **1- La Gran Araña:**

Con cuerdas se hace un entramado que debe cruzarse por debajo sin tocar ningún hilo. Pasará el grupo formando una piña y cantando todos a la vez.

### **2- La tortura de los Jibaros**

Los exploradores han caído en manos de una tribu de Jíbaros. Deben aguantar impasibles que éstos les pinten la cara intentando, al mismo tiempo, hacerles reír, bajo la amenaza de que aquel de se ría será torturado y se le reducirá la cabeza.

### **3- El desfiladero de la muerte**

Se hace un recorrido de diferentes alturas con tablas, mesas, sillas... Hay que pasarlo por relevos con los brazos en cruz y llevando platos de plástico con agua en cada mano.

### **4- Entramos en la zona desértica**

El equipo llena 3 botellas de agua en relevos, llevando el agua en la boca.

### **5- Llegada a la tribu de los Caníbales**

Para no despertar su furor, los participantes deben hacerles unos obsequios. Buscan y traen aquellas cosas que los caníbales van pidiendo: una hormiga, un orinal, un caracol...

### **6- Paso del gorila feroz**

Se coloca en el suelo un banco de madera sin respaldo o algo similar. En un extremo del banco está el gran gorila que lleva un saco lleno de papeles; en el otro extremo está el explorador con idéntica arma. Cada uno debe procurar tirar al otro sacudiéndole con el saco en las piernas. Si tiran al gorila pasan, si es al revés...

### **7- Se abren caminos con explosivos**

Se entrega un globo para todo el grupo. Cada uno da un soplido y se lo pasa al siguiente compañero... hasta que explota.

### **8- Encuentro con Tarzá**

Se cuelga una cuerda de un árbol. Pasan todos los miembros del equipo, uno a uno, agarrándose a la cuerda y lanzando al aire el típico grito.

### **NOTA:**

Evidentemente las pruebas pueden ser múltiples. Es importante que en cada prueba haya un monitor que controle el asunto. Este puede ir disfrazado del personaje al que represente. Cuantos más animadores haya y cuantos más disfraces, mejor.

Al final el tesoro puede ser algo para compartir entre todos los que han jugado, por ejemplo un brebaje indígena a base de limonada...

## CAMINO DE SANTIAGO

Se forman 7 u 8 grupos de 8 personas

El juego se realiza en cuatro etapas:

- 1- Cada grupo realiza unas pruebas en "coche". Irán por un recinto de cuerda simulando ser coche. Cuatro personas se colocan en las esquinas y hacen de ruedas llevando un globo hinchado en la mano. Otra persona hace de depósito de gasolina y lleva una botella como distintivo. Además irán un piloto, un copiloto y un acompañante.
- 2- El grupo dejará el coche, y seguirán realizando las pruebas a la pata coja.
- 3- Seguirán el juego a "caballo"
- 4- Terminarán peregrinando a la vieja usanza con un cayado.

Hay un póster en blanco con símbolos del Camino de Santiago, que hay que colorear para que quede más bonito.

Cada equipo tendrá cuatro tarjetas de colores. En cada tarjeta aparece el nombre de un pueblo o ciudad por donde pasa el "Camino" y un espacio donde tendrá que firmar el animador una vez realizada la prueba.

El juego comienza con unas pruebas de preparación, después montarán en el coche y comenzarán el Camino desde Roncesvalles. En cada pueblo o ciudad tendrán que realizar una prueba. Una vez finalizada, el animador firma la tarjeta correspondiente.

Cuando el equipo tenga una tarjeta completa con las firmas, dejará el juego e irá a la puesto central donde está el póster gigante y pintará el trozo correspondiente.

Aquí no hay ganadores, se termina el juego cuando esté todo el póster pintado.

Cada animador es una población y está situado en la zona de juego. Tiene un cartel que indica lo que representa. En total hay 19 etapas con su prueba correspondiente.

## 1. RONCESVALLES

Antes de ponerse en camino, hay que ponerse en la piel del caminante, hacerse con una capa, un sombrero, un bastón, una concha, una calabaza y un zurrón para caminar como peregrinos auténticos.

**Se necesita:** Bolsas de basura, periódicos, palos, globos, cartulina.

## 2. PUENTE LA REINA

Construir un puente humano colocándose en dos filas paralelas. Agarrandos de las manos, hay que pasar a un miembro del grupo de un extremo a otro del puente.

## 3. SANTO DOMINGO DE LA CALZADA

En Santo Domingo de la Calzada se produjo el conocido "Milagro de Santo Domingo".

Para averiguar cuál es el milagro hay que resolver este jeroglífico. (La idea central del jeroglífico tiene que expresar el siguiente dicho: "En Santo Domingo de la Calzada cantó la gallina después de asada")

**Se necesita:** jeroglífico, cuartillas, bolígrafos.

## 4. BURGOS

Burgos cuenta con numerosos monumentos testigos del paso de los peregrinos.

Hay que dejar las huellas de las manos que será testigo de haber pasado por la ciudad.

**Se necesita:** papel de embalar, pintura de mano, servilletas.

## 5. CASTROJERIZ

A los pies del cerro que corona el castillo, el pueblo traza la misma línea curva que seguían los peregrinos bordeando la colina.

Hay que reconstruir un cuadrado, un círculo, y un triángulo.

El cuadrado forma la base del castillo, el círculo las torres y el triángulo las almenas.

**Se necesita:** cuadrado, círculo, y triángulo en trozos.

## 6. ITERO DE LA VEGA

El camino es largo y muchas veces las suelas no lo resisten. Los peregrinos gastagan mucho calzado.

Para evitar esto, recoger zapatos o zapatillas de todos los números desde el 32 al 45. Es suficiente con un zapato de cada par.

## 7. BOADILLA DEL CAMINO

Muestra humana: el animador tiene dos listas de 10 palabras cada una, referidas al Camino de Santiago.

En un tiempo determinado, tendrán que adivinar 5 palabras de la lista :

**Camino de Santiago:** Peregrín, Peregrino, Concha, Santiago, Galicia, Turismo, Andar, Cansancio, Camino, Xacobeo

## 8. FRÓMISTA

Desde el punto de vista artístico, los peregrinos crearon una unidad de estilo. A lo largo del Camino se encuentran múltiples muestras de arte románico, como la Iglesia de San Martín de Frómista, caracterizada por su firmeza y robustez.

Hacer una torre humana de 2 o 3 pisos.

## 9. CARRIÓN DE LOS CONDES

En este pueblo antiguamente cultivaban arroz en unas marismas.

Contar los granos de arroz que hay en un vaso.

## 10. SAHAGÚN

Las ampollas y las heridas de los pies eran comunes entre los peregrinos.

Andar una distancia no muy larga a la carretilla.

## 11. LA VIRGEN DEL CAMINO

La habilidad y el apoyo mutuo eran indispensables para conseguir el objetivo: Santiago.

Para apoyarse tratar de descubrir lo que el compañero quiere decirnos mediante mímica, por ejemplo: "Detrás de la puerta hay un gato en bikini"

## 12. ASTORGA

Astorga es famosa por sus murallas, catedral y Palacio de Gaudí, pero también por sus mantecados.

Comer galletas y decir a la vez un trabalenguas.

## 13. PONFERRADA

Ponferrada significa "Puente Ferrada" o puente de hierro.

Formar un túnel entre todos los jugadores con las piernas abiertas. El 1º pasa un vaso de agua por debajo de sus piernas al que tiene detrás y éste al que tiene detrás, así hasta que llega al último, el cual tiene que coger el vaso y pasar por debajo de las piernas de sus compañeros. Se coloca el 1º en la fila y repito lo mismo. Así hasta que lo hagan todos.

## 14. VILLA FRANCA DEL BIRZO

Es la última etapa antes de llegar a Galicia. Hay un bonito castillo feudal.

Construir un castillo con una baraja de cartas.

## 15. CEBREIRO

En ocasiones, la nieve dificultaba el paso a los peregrinos. Por eso, los aminatedes compartían todo solidariamente, incluso la ropa.

Seguir su ejemplo vistiendo a uno del grupo con el mayor nº posible de prendas.

## 16. PORTOMARÍN

Pueblo de origen medieval cuyos monumentos y casas fueron trasladados a otro lugar, ya que el primitivo pueblo quedó inundado por el embalse del Miño.

Sumergir la cabeza en un blade de agua y tratar de coger las monedas que se encuentran encima de las manzanas.

## 17. PALAS DO REI

Ya queda poco para llegar a la meta. Son los últimos esfuerzos.

Saltar al potro. Llevarse a caballo.

## 18. MONTE DEL GOZO

Antes de entrar en Compostela, los peregrinos solían sumergirse en un río para dejar atrás todas las impurezas del camino.

Así vosotros, antes de entrar en Santiago, tenéis que estar limpios y lavaros bien. (se les moja a todos con una manguera de agua).

## 19. SANTIAGO DE COMPOSTELA

Al llegar los peregrinos a Santiago debían velar toda la noche en la Catedral, entonando cánticos.

Cantar canciones hasta que lleguen todos los grupos.

Al final, cuando estén todos los grupos se baila la canción de "Peregrino".

## PÁNICO EN EL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO

El "dr. V" recobe un homenaje de despedida tras 60 años de dedicación ininterrumpida a la "ciencia". El Dr. Steefen Hausser ha sido nombrado nuevo director del Centro Psiquiátrico "Eedetra" con la complaciente aprobación de la condesa Adelaide de la Morgue y frente al poco disimulado rechazo del jefe enfermero Rufus Honey.

Este es el ambiente (conviene recrearlo con un pequeño happening que plantee el problema). Los jóvenes del campamento son familiares de los enfermos.

"Por cierto, no convien que se pierdan por los inmensos jardines, no quiero ni pensar que pueda repetirse aquella visita de hace 15 años"- recomienda Rufus Honey. "si desean algo, saben que irán acompañados de un enfermero".

Los familiares, en grupos no muy amplios, deberán seguir una "ruta de visita" guiados por un enfermero (no muy cuerdo, por cierto) si no les acompaña un enfermero se les dará un plano del lugar y el orden que han de seguir en la ruta, para aberiguar ciertas dudas

- ¿Por qué el "Dr. V" es retirado precisamente en el momento de mayor lucidez?
- ¿Quién es ese tan Dr. Steefen Hausser, desconocido en el país?
- ¿Por qué el enfermo Rufus Honey rechaza al advenedizo?
- ¿A que se debe la aprobación urgente de la condesa?

Las pistas las irán recibiendo (entre susto y susto) en cada pabellón o zona visitada. El juego acabará con el grupo que primero haya acertado el enigma. (Si nadie lo consiguiera, a la hora de comenzar sonaría una alarma general de convocatoria; el detective "Philip de Cahón" lo desvelará en público)

### PABELLONES:

#### **Pabellón 1** : Sala de embarazadas Psicológicas

(Música como de caja de música)

En el pabellón hay una señora mayor con el pelo canoso

- **Prueba:** El grupo espera mientras un representante habla con la anciana
- **Pista:** La anciana repite incansablemente: *"Mi hijo, me lo quitaron. Deseo que nunca siga los pasos de su padre, por bien de la humanidad. Era tan tierno... ¿No serás tú, hijo mío".*

#### **Pabellón 2:** Locos infantiles

- **Prueba:** El grupo juega con un niño que hay en el pabellón hasta que aparece "el marquesito", especie de líder del corro infantil a quien rinden pleitesía.
- **Pista:** Él le da una carta a un representante que dice: *"Madre, me curé. Sáqueme de aquí y no volveré a quemar el palacio. Tengo miedo de los de blanco".*

#### **Pabellón 3:** Somas o cuerpos vegetantes

- **Prueba:** Pasar de uno a uno por la sala y observar.
- **Pista:** Del cuello de varios muñecos o encima de cada ataúd cuelga un cartel con una palabra: " Visualizado, Vitalizado, Verificado, Volteado, Vitaminizado, Vivificado".

#### **Pabellón 4:** Sala de enfermos

(En el pabellón se encuentran dos enfermeros muy serios, que no paran de curar)

- **Prueba:** Hacer sonreír a algún enfermero
- **Pista:** *"Recibos de un "plus" por contribución al saber científico y a la humanidad". Deben hacer notar que no puede desirse nada a nadie, que no será igual con el nuevo.*

#### **Pabellón 5:** Asustadizos

- **Prueba:** Con los ojos vendados capturar a un asustadizo que hay en el pabellón
- **Pista:** *"Lo sacamos de la celda a los 7 años, y dijo que volvería a por nosotros para llevarnos de excursión. De eso ya hace tiempo pero... chicos, huid, que vienen".*

#### **Pabellón 6:** Gimientes

- **Prueba:** consolar a 2 plañideros acunándolos y cantando una nana
- **Pista:** Escuchar una cinta con una voz confusa (la de Rufus): *"La mayoría quiere sacar al chico, sospecha que puede llegarle el turno. Tantos años lo tuvo encerrado y ahora por motivos de herencia... ¡Ay, hay que evitar que caigamos con el viejo!"*

#### **Pabellón 7:** Depósito, tanatorio

- **Prueba:** Reconocer uno a uno a los tres cadáveres. Todos estarán muertos, menos uno malherido.
- **Pista:** El malherido comenta: *"Loco, él es el loco. Sólo de aquí saldrá la justicia: del fruto de la loca y el verdadero loco".*

#### **Pabellón 8:** Alto riesgo

- **Prueba:** encerrados en una sala aparentemente vacía, los visitantes son rodeados por tipos peligrosos que sólo hablarán si son tranquilizados con poesías
- **Pista:** Un paquete con un bocadillo y un rollo: *"Gracias, chico, la próxima vez quiero más caz. Mis muchachos están perdiendo práctica. Vuestro padre"*

#### **Pabellón 9:** Cariñosos

(No paran de dar besos, si se pinta los labios mejor)

- **Prueba:** Pasar por debajo de las piernas de estos "simpáticos y besucones chavales".
- **Pista:** *"Mandamos una paloma/ a la condesa/ El jefe ya no nos quiere/ Está mayor/ Quiérenos tú/ S. O. S"*

**SOLUCION:**

"Dr. V" es el padre de Steefen Hausser (hijo de una anciana enferma). Ha realizaod macabros experimentos durante años, con la ayuda de los enfermeros y algunos enfermos. Steefen Hausser logra escapar y, tras prepararse, vuelve al hospital para ¿Solucionar el problema o continuar?

El relivo se debe a la sospecha de la condesa de que su hijo sea operado, perdiendo posibilidades de heredar. Una sola queja recibida servirá de excusa, unida a la edad. Contrata a un joven doctor extranjero.

## **"MISTERI A L'ABADIA DE SANTA ILDEBRANDA"**

**Personatges:**

- g Germana Bibliotecària (suspicaç)
- \_ Germà Cuiner (rude i amb ganivet)
- f Germana Grangera (Boja, quasi muda i amb xepa)
- i Germà Ancià (misteriós)
- j Germana Alucinada.
- \* Germà Flagel·lant (ensangrentat)
- o Germà Porter (malhumorat)
- a Germana Novícia (espantada)
- b Emissari pontifici
- c Berengoria di Cosino (morta)
- d 2 presentadors del joc.
- e Germà Malalt (leprós)

**POSSIBLES ASSESINS:**

- Ⓐ Abadessa Dominica de Toscana.
- Ⓑ Inquisidor.
- Ⓒ Duquessa de Pavia.
- Ⓓ Germana Herbaria.

**HISTÒRIA:**

Berengoria di Casino, monja intel·lectual i amant de la natura, ha sigut assassinada de manera cruel i misteriosa:

- Haurà sigut l'Abadessa per cels davant del saber de Berengoria?
- L'inquisidor, perquè parlava massa amb el poble senzill?
- La Duquessa de Pavia per tindre por a perdre les seues terres i joies?
- La germana Herbaria per haver descobert les seues plantes alucinògenes?

El cas és que tots tenen coartada (encara que totes són molt sospitoses, potser mentida)

- L'Abadessa Dominica de Toscana :orava
- L'inquisidor llegia a la biblioteca

- La duquesa de Pavia passejava pels jardins
- La germana Herbaria arreplegava herbes en l'hort

És molt important cuitar l'escenificació tètrica: música gregoriana. El cadàver de Berengoria di Cosino cobert amb un llençol entre veles. La taula de sospitosos amb un emissari del papa, que serà qui porte el control del joc.

Els grups seran els feligresos de Berengoria que investigaran la seua mort, anant als monjos del monestir i cadascun els donarà una pista que els porte a descobrir:

➤ **Lloc del crim:** Explicar els llocs de un monestir : capella, menjador, cel·les, horts, estables, cuina i biblioteca (s'els donarà un plànol)

➤ **Instrument mortal**

➤ **Assassí/ na** Les pistes seran desordenades i metafòriques, les aniran dient el monjos. Cada equip començarà per una aprova diferent per a que con coincidixquen i tinguen temps per a reflexionar les pistes.

### PISTES

- Germana Bibliotecària: "Recorda que eres jove"
- Germà Cuiner: "*Mira, Berengoria, alguna cosa terrible es cou al monestir*"
- Germana Grangera: "Ni cetres ni corona, només un aroma"
- Germà Ancià: "*Pels teus passos et vares condemnar, vares xafar la meua passió, el meu treball*"
- Germana Alucinada: "Regula els teus hàbits, que el futur és incert"
- Germà Flagel·lant: "*El Foc vorà la teua mort*"
- Germà Infermer: "La vida i la mort estan a les meues mans. La terra et crida"
- Germà Porter: "Vaig amassar el teu futur i la seua sang vaig vore bullir"
- Germana Novícia: "Tu, Margarita, voràs la venjança de la teua germana"
- Emissari pontifici: "Violeta de Passió ha mort"

## TRAVESÍA DE LA TUNDRA

**Tema:** Un bando traza una pista que el otro bando tiene que descubrir y seguir.

**Tereno:** Bastante arbolado y accidentado

**Material:** Cartones de colores o brazaletes de distintos colores para cada grupo.

Números para colocar en la frente.

..Papel y lápiz para los lobos.

**Jugadores:** de 20 a 60. Y varios árbitros para el recorrido.

**Desarrollo:**

Dos bandos: tramperos y lobos en la proporción de un lobo por cada 2 tramperos. Los lobos llevan un número en la frente y salen juntos para trazar una pista hasta un punto indicado por el árbitro. Después retroceden para emboscarse a lo largo de la pista.

Los tramperos están divididos en varios equipos: de unos 10 componentes cada equipo. Salen una media hora después que los lobos con un intervalo de unos 10 ó 15 minutos entre grupo y grupo. Llevando un signo común de equipo y un número personal en la frente.

Los tramperos tiene que descubrir la pista y seguirla sin separarse de ella, al mismo tiempo que se defienden de los lobos que les están observando.

Durante el camino, los tramperos apresan a los lobos descubriendo el número de la frente y diciéndolo en voz alta. Cada lobo apresado ya no puede apresar a más tramperos de ese grupo, y tendrá que dar a un árbitro su ficha de presa de ese grupo.

Los lobos apresan anotando en una ficha las características de los tramperos: la característica del equipo y la característica personal. Por lo que los tramperos no sabrán que han sido apresados o muertos hasta el final.

Resulta ganador el equipo que llega al final del juego con sus efectivos más completos.

Es necesario que los grupos de tramperos no se junten y se mezclen.

## JUEGO DE LAS CONSTELACIONES

Se trata de que cada constelación consiga una estrella de once picos. Para ir consiguiendo los picos, la constelación tendrá que realizar varias pruebas. Al final, cuando cada constelación tenga su estrella entera, con sus doce picos, se juntará con otras constelaciones que hayan acabado. Finalmente, todas juntas forman la gran constelación del Campamento y entre todos representan la Vía Láctea formando la silueta de una botella de leche.

### PRUEBAS:

1. **La tormenta:** Unos jugadores se meten debajo de un paraguas. Otros tiran agua sobre él, y otros la recogen con vasitos. Tienen que llenar un cubo con esa agua que escurre el paraguas.
2. **El globo volante:** Los miembros de una constelación se colocan en fila a una distancia de 4 metros, se van pasando un globo lleno de agua. Cuando llega al último miembro de la constelación, que estará situado al lado del cubo, hacen un círculo unidos por los hombros alrededor del cubo, el animador lanza el cubo al aire para que el globo choque contra el cubo.
3. **Mantear el agua:** En un plástico grande sostenido por todos los miembros de la constelación se vierten 2 o 3 barreños de agua, deberán mantearlo con fuerza 10 veces. Y el agua que conserve en el plástico después de mantearlo se echará en un cubo, hasta llenarlo.
4. **El sendero del tacto:** Se hace un recorrido uniendo los árboles con lana, variando la altura de la lana, de un árbol a otro, interponiendo obstáculos. Se vendan los ojos a todos. Y siguiendo con el tacto la trayectoria de la lana han de superar una serie de obstáculos, hasta el final.
5. **Construir un barco gigante**
6. **Encestar con un globo:** Si el globo está hinchado es prácticamente imposible. A ellos se les da un globo desinflado, el truco está en que caigan en el cuenta de que lanzando el globo sin aire dentro también es un globo y se introduce por el aro más fácilmente.
7. **Lanzamiento de hueso de aceituna:** A cada participante se le entregan 4 aceitunas con las que afrontarán 4 "especialidades olímpicas"
  - Lanzamiento de hueso de aceituna para superar cierta distancia
  - Salto de altura con hueso de aceituna
  - Tiro al blanco con hueso de aceituna
  - Partido de fútbol con hueso de aceituna.

8. **Baloncesto ciego:** Consiste en meter una canasta con los ojos vendados. Se forman parejas, se le tapan los ojos al que va a intentar encestar y el otro hace de lazarillo. Van atados por una mano. El lazarillo sólo puede guiar y no tocar el balón.
9. **Cascahuevos:** Se ponen los participantes por parejas, juntan sus cabezas por la frente y en medio de ambas colocan un huevo de gallina. Haciendo fuerza, deben intentar romper el huevo
10. **Cadena de ropa:** Hacer una cadena lo más larga posible con ropa de los participantes.
11. **El balancín acuático:** Disponemos de un balancín, de un cubo de agua y una botella. Se trata de que uno, montado a caballo sobre otro y con un vaso en la mano, traslade agua de un cubo a una botella, pasando por el balancín. La botella se tiene que llenar.
12. **Darse de comer bizcocho con chocolate:** Se sientan 2 componentes del grupo uno frente al otro, se les vendan los ojos y se les da a cada uno un bizcocho untado con chocolate. Se trata de meter el bizcocho con chocolate en la boca del compañero utilizando sólo una mano.

Ésta última prueba antes de que se reúnan todos los grupos. El último pico de la estrella se consigue a la vez. La prueba es bajar a la plaza cantando el himno del campamento. Al llegar allí, todos tendrán el pico deseado, formando así la constelación del campamento, que es suma de todas las estrellas de todas las constelaciones.

## GENTE CON CHISPA

**Prova 1:** Antonio Carlos

-  
-  
-

**Prova 2:** Karaoke.

El karaoke constará de 8 cançons. L'equip haurà de cantar la cançó.

**Duració:** 35-40 min.

Cançons:

-  
-  
-  
-  
-  
-

-  
-

### Prova 3: Urnas misteriosas

	Olfato	Gusto	Tacto
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

### Prova 4: Mímica.

Algú realitzarà la mímica i el grup haurà de endevinar-lo.

	Ciudades y países	Película	Famosos	<u>Libertad</u>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

### Prova 4: Ball.

Cançó: Serà un mix de música actual.

Ballarins:

-  
-

## Prova 5: Models

*(Faran falta tans models com xiquets per grup)*

### MATERIAL

**Prova 1:** 2 cintes amb cançons una per a Antonio Carlos, walkman, equip de música

**Prova 2:** Video, TV, karaoke ( si pot dur-lo el durà Clara)

**Prova 3:** Fixes amb els conceptes a s'han d'expresar.

**Prova 4:** Cinta amb un mix de música actual.

**Prova 5:** banyadors, amb cartró s'han de fer les cases de la platja.

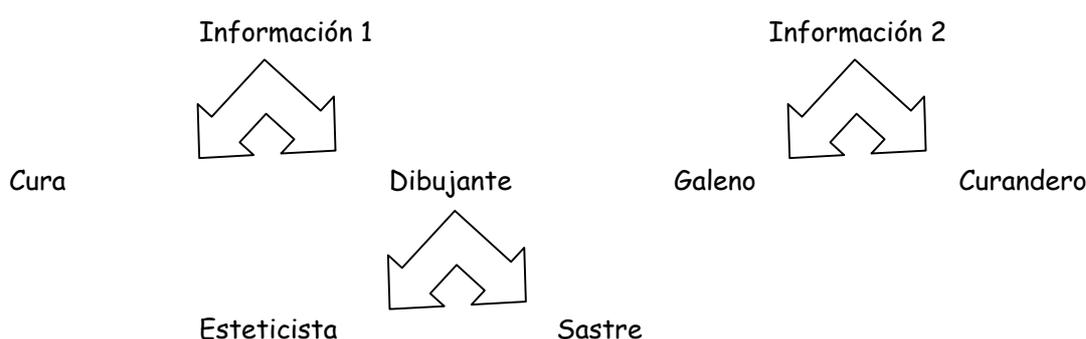
**Prova 6:** 6 urnes( per si decàs), gelatina, cucs, gel, serraura, peix, la mascota..,

## JUEGO DE LA BUROCRACIA

El juego consiste en tener que rellenar un montón de papeles para poder legalizarse en esa aldea medieval o campamento y conseguir el certificado de residencia.

Es un juego diferente a los demás porque no es un juego en grupo sino individual, donde se pone en práctica su capacidad a la hora de jugar.

### ESTRUCTURA



INFORMACIÓN 1	
Tiene	Pide
Formulario 23	Formulario 582
Hora del galeno	Dibujo

Hora del curandero	Papel del Cura
	Recoge todos los papeles para hacer el carnet de residente
Es una vieja gruñona y todo lo que hace se lo toma con mucha paciencia	

INFORMACIÓN 2	
Tiene	Pide
Formulario 582	Formulario 23
	Revisión del galeno
	Revisión del curandero
	No sabe que hacer con los papeles una vez rellenados y los manda a información 1
Es una novata y no sabe que hacer con todos los papeles	

Cada vez que pasan por cada personaje y tengan los papeles en regla tendrá que pasar por información para ver que ha pasado la prueba que corresponda así que tendrán que firmar de una forma muy original con pintura de dedos dejando su huella dactular como signo de que esta superada esa prueba.

## DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

### **Dibujante del reino**

Hace el papel de "mariquita" y cegato. Es una persona que no para de meterse con el aspecto de los chavales, así que los manda a la esteticista y al modista para que los arreglen un poco. Cuando han pasado por la esteticista y el modista, llega la hora de las fotos, ceberán posar de formas graciosas.

### **Cura**

Hace el papel de persona de mal genio, estará en el cuarto de material orando, los tendr un rato orando o sin contestar a ninguna de sus preguntas. Luego los bombardeará a preguntas, si es posible que no sepan contestar para causarles incertidumbre y desconcierto. También se les puede hablar en latín para ser más originales.

### **Esteticista**

Serán dos y harán el papel de tontas, tendrán que pintar y hacer peinados muy exagerados (cuanto más mejor). Tendréis que ser muy rápidas.

### **Sastre**

Hace el papel de chico fino (en fin mariquita) no para de medir y meterse con los chavales, incordia mucho a la hora de hacerse los trajes.

**Curandero**

Hace el papel de loco, se olvida muy pronto de lo que le han dicho o ha dicho, hace cosas sin sentido, chilla, ...

**Galeno (Médico)**

Hace el papel de viejo carca, pasando de todo lo que le dicen. Es una persona mayor, entonces esta un poco fasticado de todo, como por ejemplo sordo...

**PRUEBAS****Galeno:**

- 1- Hacer cosquillas en los pies
- 2- Con la boca llena de agua decir: "33 nos vamos a Nicaragua"
- 3- Prueba del alcohol: Consiste en apoyar un dedo de la mano en tierra y dar 5 vueltas lo más aprisa posible y salir corriendo en línea recta. Para más emoción se le puede decir que deben llevar una palangana llena de agua, menuda chopa.
- 4- Con un cirio mirar la buena vista que tiene.
- 5- Rellonar un cuestionario

**Curandero**

- 1- Rellonar un cuestionario
- 2- Identificar una serie de manchas
- 3- Apagar una vela soplando en un embudo

**LAS CUENTAS DEL ROSARIO**

La novicia y la monjita hablan. La madre superiora les echa un tremendo paquete. Iban con unos rosarios nuevos que acababan de compra de "Ca Maria la escolana" y se les ha caído la bolsa donde los llevaban al suelo.

Se han quedado sin cuentas y tan sólo tienen las cruces. Por favor ayudadnos a recogerlo todo, porque si no la madre superiora nos enviará del convento y nuestra vocación quedará frustrada.

Habrán un total de 13 bases:

Salidas de los grupos:

Grupo A: Salida de la base 1

Grupo B: Salida desde la base 4

Grupo C: Salida desde la base: 7

Grupo D: Salida desde la base 10

Cuerda: Todos deben ir a la base 10 para recoger la cuerda donde pondrán las cuentas (globos)

**Pruebas:**

- 1- Hay una cuenta encima de un árbol a 3 metros, deben cogerlo, pero para ello no pueden utilizar nada que mida más de 25cm.
- 2- Dardos: Hay 6 globos blancos colgados en un árbol y uno del color del equipo que está jugando, deben pinchar todos los globos que no tengan su color, si explotan el globo, deberán ir corriendo a la fuente y volver a intentarlo.
- 3- Hemos tirado piedrecitas de colores en el agua, deberán coger las de su equipo.
- 4- Gula: Hacer galletas con nocilla y comérselas (2 paquetes por equipo)
- 5- Avaricia: Se les ha caído un montón de dinero, deberán recogerlo.
- 6- La monja es una torpeda, se le han caído 4 madejas de lana por la lacera, deberán recogerla.
- 7- Deberán ir votándose (a la una la mula), en cada slato desde 7 a 5 deben decir cosas positivas que hacen que se construya un individuo con una personalidad estable. Al volver deberán ir por debajo y decir cosas malas (No les costará mucho, porque se estarán pinchando)
- 8- Pesca: Se han caído al agua, deben cogerlo metiéndose dentro del agua por lo que deberán ir corriendo hasta las tiendas y cambiarse, ponerse las chanclas y la toalla al puto estilo Puturrú de fuá. Luego volverán a cambiarse.
- 9- Ira: Estirar de la cuerda en el centro, en el centro hay un charco, cuando se moje el primero habrá perdido. Para demostrar su ira, todos se pondrán a chillar y a discutir.
- 10- Envidia: Han visto a una mujer que se parece a Juanita Banana y están muy envidiosos, por lo que cogerán las pinturas y se pintarán como ella. La envidia no siempre es sana.
- 11- Hay anillas de colores colgadas en los árboles por el suelo (un total de 22, cada uno con una letra.) Deberán cantar un trocito de la canción, será: UN PUEBLO ES de María Ostiz.
- 12- Hacer el perro, deberán representar situaciones de la vida cotidiana.
- 13- Deben demostrar que tiene todas sus cualidades en perfecto estado, por lo que uno a uno deberán dar vueltas rápidas sobre su propio eje y tocar un punto que estará marcado en la pared. Una vez hecho esto, se les manda a todos a por la cruz que estará en la otra punta del campamento y deberán tocarse los índices.