

## 33 JUEGOS NOCTURNOS PARA CAMPAMENTOS.

Hoja de Campo N° 1: 2º Recopilación  
**Juan Manuel Gaviota Graciosa Lourenço**

### **INDICE de la HOJA de CAMPO N° 1** **Introducción a Juegos Nocturnos**

<u>Asalto a la Fortaleza</u>	<u>Ataque a los Refugios</u>	<u>Bomba de Tiempo</u>
<u>Bombardeo</u>	<u>Camouflage</u>	<u>Carrera Contra Reloj</u>
<u>Cazadores &amp; Jabalíes</u>	<u>Conquista del Estandarte</u>	<u>Contrabandistas</u>
<u>El Hombre de la Bolsa</u>	<u>El Loco</u>	<u>Emboscada</u>
<u>Encendiendo el Faro</u>	<u>Espías en Campamento</u>	<u>Frutos Preciosos</u>
<u>Fugitivo Nocturno</u>	<u>Fugitivos Múltiples</u>	<u>Guerra de Banderas</u>
<u>Invasión Nocturna</u>	<u>Jeroglífico</u>	<u>La Diligencia</u>
<u>La Gran Madera</u>	<u>Ladrones de Faros</u>	<u>La Luciérnaga</u>
<u>Las Sardinas</u>	<u>Liebres &amp; Cazadores</u>	<u>Mensaje Traidor</u>
<u>Operaciones Secretas</u>	<u>Pateando el Tarro</u>	<u>Red de Espionaje</u>
<u>Reflector</u>	<u>Robin Hood: El Rescate</u>	<u>Señales de Noche</u>
<u>Sitiados</u>	<u>Telaraña</u>	<u>Toma de la Bandera</u>
<u>Toma de la Bastilla</u>		

### **INTRODUCCION**

Extracto recopilado y adaptado de material bibliográfico diverso

La diversión que proporcionan los juegos nocturnos es enorme, así como el valor que de ellos deriva. Muchos acampantes han encontrado muy buenas oportunidades para explorar su miedo a la oscuridad practicando gradualmente estas actividades. No hay duda que es muy fácil trazar un mapa del terreno o de un pueblo de día, pero hacerlo en la profunda oscuridad de la noche, y en

silencio... Esta Hoja te ofrece una amplia variedad como para que puedas dar rienda suelta a tu imaginación: *Robos de bancos, Cohetes, Guerras a fantasmas, Etc.*

Siempre será aconsejable que avises a las Autoridades de la zona o del Establecimiento, ya que hasta puedas contar con algún apoyo.

Cuando prepares juegos nocturnos, será bueno estar al tanto de la cuestión meteorológica y climática; inclusive las fases de la luna generan distintos escenarios de juego. Un juego magnífico en una noche oscura podría malograrse si hay una luna llena, y viceversa.

Será indispensable que todos hayan visitado el terreno de juego durante el día, ya que esto les permitirá conocer sus límites, características y, por supuesto, los riesgos posibles. Todos deben estar familiarizados con el lugar.

La realización de unos buenos juegos en la noche te ayudará mucho en la concreción de tus propuestas educativas al aire libre, pero la experiencia demuestra que también son, estas herramientas, las más propensas al fracaso si no son debidamente estudiadas y preparadas en todos sus detalles.

En general la duración de estos juegos debe ser menor que la de un Gran Juego Amplio. Lo correcto sería una duración entre 45 y 60 minutos, sabiendo que ella depende del terreno en el que se realice, el número de jugadores y la complejidad de la trama a desarrollar.

Sería bueno que tengas en cuenta todos estos detalles para poder aclararlos antes de comenzar el juego. Nada es más bajoneante para un jugador que tomar parte en un juego en el que no entiende dónde y qué se juega, no comprendió las reglas y encima, no ve nada...

*Pasar la noche, tendido bajo un arbusto sin saber qué hacer y sin que nadie lo requiera, quizás resulte beneficioso para su alma y hasta pueda ayudarlo para templar su carácter; pero seguramente no es lo que un niño o joven espera de un juego nocturno y mucho menos de un campamento.*

Un juego nocturno, si pretende ser recordado y tener éxito, necesita **Verdadera Acción & Movimiento**.

El argumento o historia que utilices como estímulo puede darle vida o hacerlo fracasar. Si es muy larga o complicada, nadie la entenderá y fracasará la atención; pero si no existe argumento no tendrá **Sabor de Aventura**. En todo caso, ese argumento deberá tener pizcas de ser posible-real, tanto en lo referente a las consignas escritas como a las acciones de juego.

**Por ejemplo:**

"Es muy útil que alguien sepa que es el Gran Rescatador de las Montañas Amigas, y que guarda los secretos milenarios de mil tribus esperando a la Nueva Aldea para contárselos...", pero es un poquito más útil que primero sepa "**QUE TIENE QUE HACER...** Si debe: Correr, esconderse, gritar, buscar o esperar, en dónde, a quién..."

Muchas veces, antes de comenzar, solíamos olvidarnos de preparar adecuadamente las consignas importantes para el desarrollo del juego, y una vez largado, resultaba sumamente

pesado para todos tener que parar, reunirnos y re-explicar las normas omitidas en la explicación inicial.

Te recomiendo explicar el juego, y todas sus consignas, reuniendo estas tres variables de "**clima**" que me parece sirven también para otras cosas:

- *en el lugar apropiado,*
- *A las personas indicadas, y*
- *En el momento oportuno.*

Algunas cuantas experiencias en juegos nocturnos también confirman que es bueno establecer siempre, sea cual fuere tu juego, las siguientes consignas y señales que ayudan, inclusive, a cubrir aspectos de seguridad:

1. *Señal de "Falta XX tiempo para iniciar el Juego"*
2. *Señal de "Comenzó el Juego"*
3. *Señal de "Final del Juego - Nos reunimos en ..."*
4. *Señal "Pausa - Paramos de jugar - Nos reunimos todos en ..."*
5. *Señal de "Falta XX tiempo para finalizar el Juego"*

## **ALGUNOS JUEGOS**

### **1. ESPIAS EN CAMPAMENTO**

Se requieren 3 o más equipos. Uno de ellos son los **ESPIAS**, identificados por brazaletes de algún color. Cada uno de ellos está provisto de leña para el fuego (*No como arma*). Los otros equipos serán los **GUARDIANES**.

La fogata está encendida, todos los espías abandonan el campamento y toman posiciones a una distancia previamente convenida como regla de juego.

Los Guardianes, simultáneamente, rodean el campamento situándose, por lo menos, a 50 mts. de distancia del fuego.

Al iniciar el juego, los Espías tratan de introducirse furtivamente en el campamento y poner más leña al fuego; aquel que lo logra puede permanecer junto a él.

Los Guardianes tratan de capturar a los Espías (*Sistema de Vidas*) y quitarles la leña.

Alternan funciones, y será ganador aquel equipo que haya logrado ubicar a más espías junto al fuego durante su período.

### **2. INVASION NOCTURNA**

Se trata de una invasión común a la cual describiremos para aplicarla como juego nocturno, aunque si se reemplazan algunos elementos del juego también podría ser jugada de día como un Gran Juego Amplio.

Existen 2 bandos de 6 equipos que caminan en la noche para acampar en lugares separados entre sí por una distancia importante (*Hasta 1 Km.*). Al llegar a una zona indicada, cada uno establece su "**Lugar de campamento**". Pequeños grupos recorren la zona buscando a los contrarios.

Cada equipo establece dicha **BASE** con una superficie circular de 10 mts. de diámetro, al aire libre, marcándola visiblemente. En cada base deberán colocar 1 caja de zapatos cerrada con 1 vela en su interior + 1 botella.

Media hora antes de la Hora X, se hacen señales con linternas a los campamentos (*Previamente se les ha advertido que deben mantenerse alertas a esto y se habrán establecido códigos lumínicos de comunicación*), dándoles detalles de la ubicación de las Bases de sus adversarios.

Unos árbitros de juego serán los encargados de hacer respetar el "**Sistema de Vidas**" que se utilice y de reponer las vidas a los "**muertos**".

Será objetivo de cada bando, lograr encender la mayor cantidad de velas adversarias mientras dure el juego. En cada base, los jugadores deberán: Sacar la vela de la caja, colocarla en el pico de la botella, encenderla, y dejar su "**vida**".

Dentro de las bases no existe combate, pero un jugador adversario no puede permanecer en ella más de 3 minutos. Pasado este tiempo debe dejar su "**vida**", e ir en búsqueda de una nueva. Mientras no posee "**vida**" no puede jugar (*Ni atacar ni ser atacado*).

### 3. ENCENDIENDO EL FARO

Este es un juego de ataque sorpresa, para ser jugado de noche, en un terreno accidentado, de unos 300 a 400 mts.

En cada extremo del terreno se instala una linterna atada a un árbol situado en medio de un espacio bien definido de unos 50 metros de diámetro. Si los árboles son fáciles de trepar, las linternas pueden ponerse en sus ramas según la altura máxima que se convenga como ley de juego. Dos jueces deberán situarse en los límites de cada base desde donde pueden ver si son encendidas las linternas.

Se conforman 2 bandos y cada uno tratará de encender la linterna de su adversario e impedir que enciendan la propia.

Habrá que recomendar que cada bando se divida en defensores y atacantes y se establecerá un "**Sistema de Vidas**" para los combates.

Los defensores no podrán ubicarse a una distancia X (*Bastante larga*) de su propia linterna, a menos que necesiten apagarla si ha sido encendida.

Cuando un atacante ha logrado encender el "**faro**" tiene que regresar e intercambiar posición con algún defensor de su propio bando.

El juez árbitro en cada base, repondrá "**vidas**" y controlará los segundos que la linterna permanece encendida hasta que alguien recorre la distancia X para apagarla apenas se da cuenta.

Será ganador aquel bando cuyo Faro haya permanecido encendido la menor cantidad de tiempo.  
Desempates: El bando que haya perdido menos "**vidas**".

#### 4. BOMBA DE TIEMPO

Para este juego se requiere una "**Bomba de Tiempo**" representada por un despertador.

Se forman 2 equipos. Uno será **SABOTEADORES** que tendrá que trabajar rápido para colocar la bomba de tiempo en un lugar a su elección dentro de una zona predeterminada, advirtiéndoles que la bomba estallará a los XX minutos (*Sonará el despertador*).

Al dar la señal de inicio, los Saboteadores se lanzan a realizar su tarea. La función del otro bando, los **GUARDIANES**, es la de mantener bajo vigilancia a sus enemigos sin dejarse ver por ellos, observar dónde colocan la bomba y, cuando lo sepan, correr a inutilizarla antes de su estallido.

En principio es un juego de búsqueda y percepción por los sentidos, sin lucha, pero podrían creársele variantes o escenarios para incorporar ataque y defensa.

#### 5. CAMOUFLAGE

Nada hay de original en el camouflage, pero pocos acampantes lo practican o tratan de descubrir quienes lo hacen. Este juego incluye esas 2 ejercitaciones que intervienen en la Observación.

El grupo se divide en equipos de 6. Mientras el resto del Grupo está fuera de la zona de juego, el conductor le pide a cada uno de los 6 integrantes de uno de los equipos, que se ubiquen "disimulados" dentro de un perímetro determinado al que no tendrán acceso sus buscadores.

Es consigna fundamental, sin embargo, que cada escondido mantenga **PERMANENTE CONTACTO VISUAL** con quien lo busca y **NO PUEDEN ESTAR UBICADOS DETRÁS** de objeto alguno (*No es una Escondida*). Deben camouflagearse o mimetizarse siempre a la vista de sus buscadores.

Una vez ubicados, se lleva el resto del Grupo a recorrer el perímetro de la zona, sin penetrar en ella. Se les comenta que están siendo vigilados por 6 acampantes ocultos y que deben tratar de descubrirlos en un tiempo X. Agotado el tiempo X, se les pide a quienes no han sido descubiertos, que realicen movimientos y evidencien su posición.

Ganará aquel equipo que, al camouflagearse, haya tenido menor cantidad de "**descubiertos**".

## 6. SITIADOS

La base de campamento es un lugar sitiado. El Grupo se divide en partes iguales: **SITIADOS** y **SITIADORES**.

A los Sitiados se les encomienda una tarea: ***"Deberán salir, de a uno, atravesar las líneas enemigas, ir hasta una 'central telefónica' distante, recoger un mensaje procedente de un aliado aún más distante y regresar a la base con ese mensaje"***. Será necesario contar con 1 Colaborador que entregue ese mensaje.

Aquí, cada conductor de juego tiene un amplio campo para desplegar su ingenio inventando tipos, formas y complejidad de los mensajes y cómo son transmitidos; intentando lograr un ejercicio de la memoria y despertar el sentido del humor.

***El Sitiador debe: Tomar el mensaje según se haya estipulado y podrá ser capturado, lo que implicará que llegue al bando enemigo.***

Al comienzo, los sitiadores ocuparán posiciones fuera de la supuesta Base. Cada uno de ellos habrá recibido un papel en el que se lee: *"Perseguí a Juan..."*, *"Perseguí a Julieta..."*, Etc. lo que le estará indicando a quién perseguir.

Habrá que equilibrar las parejas en cuanto a tamaño y cada sitiador no sabrá cuál sitiado saldrá de la Base (*Ya que se realiza por sorteo*). Tampoco sabe a dónde ira su presa si es que la ve salir. Los sitiados tampoco saben quien es su perseguidor.

Indicaremos a cada sitiador que sólo podrá atacar a su sitiado cuando regresa de la misión. Para ello es conveniente que los sitiados posean alguna marca cuando **YA** poseen en su poder el mensaje (*Por ej.: Vuelven con una vincha puesta*).

Podrá utilizarse cualquier Sistema de Vidas siempre que todos lo hayan comprendido. Si el portador del mensaje es capturado: *Deberá entregar el mensaje a su capturador. Si dicho ataque tuvo éxito, se considerará destruido el mensaje.*

No se podrá atacar en un área a menos de X mts. de la Base ya que se supone estar defendido por los cañones, lo que obliga a los sitiadores a mantener distancia de la Base.

Se concederán puntos por cada mensaje exitoso para uno u otro bando.

## 7. OPERACIONES SECRETAS

Este es un juego de persecución pasiva. Habrá el doble de **PERSEGUIDORES** que de **FUGITIVOS**.

Al comenzar, todos están en un mismo lugar y únicamente los Perseguidores disponen de alguna **"Forma de Vida"** ya que podrán ser atacados.

Mientras tanto, los Fugitivos deliberan sobre el destino donde se realizará su **REUNION SECRETA**, el cual deberá estar ubicado a más de ½ Km del lugar de la partida. El lugar exacto de esa reunión es secreto pero visible, y si el juez de juego lo aprueba, se describe en un papel y se pone en un sobre sellado, entregándolo al Jefe de los Perseguidores o a otro juez de campo que los acompañará para reponerles "**vidas**".

A la Hora X, los Fugitivos salen del lugar de inicio del juego y se dispersan por los alrededores a una distancia X y en cualquier dirección. El juez que los acompaña indica entonces la salida de los Perseguidores.

El objetivo de los Fugitivos es: **Llegar al punto secreto a más tardar entre la Hora X + 30 minutos y la Hora X + 32 minutos.**

Durante este momento, el que será señalado por el juez levantando una bandera, los Fugitivos deberán permanecer quietos y no podrán atacar a los rivales que vayan llegando.

A la Hora X + 28 minutos, los Perseguidores podrán abrir el sobre delante del juez, y si están bastante cerca del lugar de la reunión y bien organizados, podrán llegar exitosamente al lugar secreto.

**Ganan los Perseguidores:** Si no llegan todos los Fugitivos a tiempo, o si más de la mitad han podido ubicarse en el lugar de la reunión.

**Ganan los Fugitivos:** Si todos han podido entrar habiendo llegado menos de la mitad de los Perseguidores al lugar de la reunión.

## 8. LAS SARDINAS

Se selecciona un integrante del Grupo el cual representará ser una sardina que busca un lugar donde guardarse (*La Lata*).

Cuando está a salvo en la "**lata**", el resto del Grupo va a buscarlo. Si algún jugador encuentra a la sardina: No dice nada, ni una palabra, ni hace ruido, sino que se mete en la "**lata**" con la sardina.

Todos los integrantes intentarán lo mismo, cada uno busca para encontrar el lugar del escondite. Finalmente, estarán todas "**las sardinas en la lata**".

El o los últimos en encontrarla serán los desafortunados perdedores.

## 9. EL LOCO

(Variante de Las Sardinas)

Idem trama del Juego "Las Sardinas" pero el que se esconde grita: ¡Locoooooooo!!!! y puede moverse de lugar.

Se van juntando todos los "locos" (*Al igual que las sardinas del juego anterior*), y resultan perdedores los últimos en encontrar el "Hospital".

## 10. LIEBRES & CAZADORES

Se escogen 2 jugadores que son **LIEBRES**. Los demás integrantes del grupo serán los **CAZADORES**.

Las Liebres están provistas de 2 silbatos y se les da un tiempo X para esconderse.

Cuando los Cazadores parten, el conductor del juego hace una señal sonora alertando a las Liebres. Esta señal sirve para que las Liebres empiecen a hacer sonar sus silbatos cada X minutos o segundos (*También puede estimarse el tiempo por cantidad de pasos o estimando metros recorridos*).

El terreno debería estar completamente cubierto de vegetación y las Liebres deberán seguir un circuito "**circular**". Si se cansan, pueden permanecer ocultas y no hacer sonar el silbato si es que no cambian de lugar o se mueven.

El objetivo de las Liebres es: Llegar a una meta predeterminada y volver a sus casas sin ser sorprendidas (*La meta debe ser conocida por los Cazadores*).

Si las Liebres son atrapadas (*Seleccionar 1 Sistema de Vidas*), se hará otra señal sonora. Todos regresarán al lugar de inicio del juego y se envían 2 nuevas y frescas Liebres.

Las Liebres deberán tener algo que las identifique como tales y deberán traer algún objeto "**testimonio**" que compruebe que han llegado a la meta.

## 11. FRUTOS PRECIOSOS

Tres jugadores son los **CUSTODIOS** de un supuesto árbol milenario, el que deberá estar en un lugar de vegetación cerrada que le de una buena cobertura. En la parte más baja de sus ramas están colgando sus frutos preciosos (*Simulados por tiras de papel de diversos colores*).

El Grupo simula ser una banda de **RESCATADORES** que pretende recuperar las semillas de esos frutos ya que estos Custodios forman parte de una corporación, que han explotado tanto a esta especie, que sólo les queda este árbol para comercializar.

Se marca un círculo de X metros de diámetro en torno al árbol. Los Rescatadores se organizan más allá de este círculo.

Los 3 Amigos del árbol permanecen de pie bajo el árbol, caminando dentro del círculo y manteniendo una estrecha vigilancia de los frutos. Podrán eliminar a un Rescatador por "**toque**" mientras trata de treparse, echándolo fuera del círculo, o nombrándolo.

Los Rescatadores sólo podrán ser detenidos si son "**Tocados**" por alguno de los Custodios del Arbol. Si así fuera, el "**muerto**" deberá retirarse del juego e ir en busca de una nueva "**vida**". Si un Rescatador no es tocado, y accede a los Frutos, podrá retirar solamente uno de ellos (*1 Tira de papel*).

Quien obtenga más frutos será el mejor Rescatador.

## 12. PATEANDO EL TARRO



Se busca una zona de juego enmarañada (¿?). En el centro de un área clara de esa zona se señala un círculo de X metros de diámetro. En el centro del círculo se coloca un Tarro. Se conforman 2 equipos de juego.

Un jugador será el **GUARDIAN DEL TARRO**, los demás integrantes se esconden, e intentarán ingresar al círculo y sacar el tarro de un puntapié.

Una vez todos escondidos el Guardián sale en su búsqueda. Al detectar a alguno, lo llama por su nombre y ambos corren hacia el tarro.

Si el Guardián toca a su perseguido obtiene 1 punto y será su Prisionero.

Si el jugador patea el tarro antes de ser alcanzado por el Guardián, obtiene 1 punto y puede volver a esconderse mientras el Guardián coloca nuevamente el tarro dentro del círculo.

Ganará quien obtenga más puntos, pudiendo ser éste un juego individual o por equipos acreditando los puntos obtenidos por cada jugador. En este caso, el Guardián deberá ser un Colaborador imparcial.

### 13. LADRONES DE FAROS

Se forman 2 bandos que se colocan en lados opuestos de una zona de juego. Cada lado simula ser un campamento de avanzada en el que hay que proteger 3 faros (*Simulados por linternas fijas encendidas*), ubicados a 60 cm del suelo y separados a una distancia de 100 mts uno de otro.

Se estipula un **Sistema de Vidas** para el combate y cada bando deberá crear su propia estrategia de ataque y defensa.

El objetivo de cada bando será: **Penetrar las líneas enemigas y obtener la mayor cantidad de faros posibles para poseer mayor cantidad de faros en su campamento.**

Será ganador aquel bando que, al finalizar el tiempo de juego, posea la mayor cantidad de faros encendidos en su propio campo.

### 14. EMBOSCADA (o La Diligencia)

Se divide al Grupo en 2 equipos: **PAISANOS** y **REBELDES**.

Los Rebeldes salen con anticipación y se esconden entre la vegetación.

Los Paisanos salen a la hora **X** y deben hacer, **TODOS JUNTOS**, un recorrido conocido por ambos equipos hacia una meta.

Uno de los Paisanos llevará la **LLAVE DEL SECRETO** y para defenderse, podrán capturar a sus enemigos cuando lo nombran a medida que los van descubriendo. Esto convierte al capturado en Paisano.

Los Rebeldes quieren evitar que la Llave del Secreto llegue a su destino, por lo que intentarán emboscarlos de alguna manera, en alguna parte del recorrido.

La emboscada consiste en rodear a los Paisanos, sorpresivamente, formando un círculo a su alrededor, antes que éstos puedan nombrar (*En ese momento*) a más de X cantidad de Rebeldes. Si lo logran, la Llave les pertenece y serán los ganadores del juego.

Los Paisanos ganan si llegan a destino con la Llave antes de terminar el tiempo de juego.

## 15. TELARAÑA

Se busca una zona de juego amplia que sirva de supuesta "**telaraña**", cuidando identificar visiblemente y muy bien sus límites. Se estipula la duración del juego.

El Grupo se divide en 2 bandos: Los **ARAÑA** y los **MOSCAS**. Un juez acompañará en el juego a cada bando.

Los Araña salen primero a ocultarse en el lugar que crean conveniente para no ser descubiertos. Los Moscas salen X tiempo más tarde a buscarlos.

Ambos bandos pueden distribuirse como más les convenga para cumplir con su objetivo, pero deberán informar a su juez todo lo que descubran.

Si durante el tiempo de juego, los Moscas no han encontrado a ningún Araña, éstos ganan.

Por lo contrario, si los Araña poseen X cantidad menos de integrantes, serán ganadores los Moscas.

Los Araña anotan los nombres de los Moscas que logren ver, y de igual manera hacen sus enemigos. Habrá que proveer "**testimonios tipo vinchas con patente**" que comprueben si un integrante identificó realmente a otro o no.

Finalizado el juego podrán alternarse los roles para una 2º Parte del juego.

## 16. TOMA DE LA BANDERA

- o... Conquista del Estandarte
- o... Guerra de Banderas
- o... Toma de la Bastilla

Consiste en la tradicional trama en la que dos bandos pretenden arrebatarse simultáneamente (*Ataque y Defensa*) una bandera, un estandarte, un lugar, un trofeo, etc.

Se estipula un Sistema de Vidas y se eligen los campamentos, castillos o cuevas de cada bando.

Resulta ganador aquel bando que haya obtenido el trofeo adversario en cuestión, sin haber perdido el propio.

**Variantes de Forma:** Combinando misiones y objetivos de más de 2 bandos pueden establecerse juegos y escenarios de Multiguerras galácticas, T.E.G., etc.

## 17. ATAQUE A LOS REFUGIOS

Se forman equipos (*Más de 2 y en número impar*). Se estipula la zona de juego y el tiempo de duración.

Cada equipo construye, dentro de la zona de juego y escondido: ***Un refugio rústico sobre el suelo, sólo con ramas secas, en las que puedan entrar más de 2 personas sentadas.***

Durante la construcción, cada equipo puede enviar 1 Observador de las posiciones enemigas, pero si es descubierto queda fuera de juego y no pueden enviar a otro observador.

Una vez construido el refugio será verificado por el juez de juego.

Cuando todos los equipos terminaron sus refugios o habiendo pasado X minutos, se da la señal de *"Falta X tiempo para que se inicie el juego..."*

Iniciado ya el juego, comienzan las hostilidades. Se trata de destruir los refugios enemigos intentando que el propio quede en pie.

Deberá estipularse un Sistema de Vidas muy preciso y la posible forma de defensa de los refugios.

Ganará el juego aquel equipo que logre mantener mejor construido su refugio al finalizar el tiempo de juego.

## 18. LA GRAN MADERA

Dos tribus ocultan una "**GRAN MADERA**" tallada o escrita con jeroglíficos, construida por ellos mismos.

Cada Gran Madera no debe ser conocida por los adversarios. Ganará aquella tribu que descubra, secuestre y traslada hasta su campo a la Madera enemiga.

Se estipula el Sistema de Vidas para el combate y se pueden crear condiciones que aumenten la complejidad del juego:

- *El límite del tiempo de juego,*
- *Una Gran Madera muy pesada,*
- *Descifrar el jeroglífico, por lo que también habrá que resolver su clave,*
- *Si el mensaje en clave indica alguna misión: **Cumplirla.***

## 19. ASALTO A LA FORTALEZA

Se buscan 2 campos con límites geográficos naturales. En el interior de cada uno se marca 1 círculo de X cantidad de metros de diámetro. Este círculo simula ser el **FORTIN** de cada bando y allí se ubican los Tesoros o puntos.

Cada bando debe defender sus riquezas y capturar las de sus enemigos. Para ello:

Se estipula un **Sistema de Vidas**,

*Nadie puede permanecer dentro de los fortines más de X minutos,*

*Nadie puede ser eliminado dentro de los fortines,*

*Cuando 1 jugador obtiene 1 tesoro, ya no puede tomar otro en el mismo viaje,*

El jugador que obtuvo 1 tesoro sigue siendo vulnerable y puede ser atacado mientras lo traslada. Si perdiera la vida, quien lo atrape puede regresar el tesoro al lugar de origen corriendo a su vez el mismo riesgo de morir.

Gana el bando que suma la mayor cantidad de puntos de acuerdo a los tesoros que posee en su Fortín al terminar el juego.

Este juego también puede ser jugado tipo T.E.G. entre varios bandos, todos contra todos.

## 20. MENSAJE TRAIADOR

Este juego debe ser jugado en un bosque y cada jugador deberá contar con 2 pañuelos y 1 mensaje.

Se distribuyen los Jugadores en 2 equipos. Ambos deben obtener el mensaje de un **TRAIADOR** colocado en un sitio conocido por todos.

Iniciado el juego, los equipos salen por caminos diferentes. Cuando se encuentran 2 jugadores de equipos contrarios, el que ha sido visto primero por el otro debe entregarle su pañuelo.

Si el sorprendido es el **TRAIADOR** portador del mensaje, debe entregarlo también.

Gana el equipo que consigue mayor cantidad de "**vidas**", valiendo cada una 1 punto y 10 puntos el mensaje del traidor.

## 21. LA LUCIERNAGA

En una zona mixta de obstáculos naturales y pampitas o claros (*Como la entrada a un bosque*), van a jugar 2 equipos: Por ejemplo, **BLANCOS** vs. **NEGROS**.

Se disponen en fila, en forma alternada (*Un blanco, un negro, etc.*), detrás del conductor del juego-caminata.

Se inicia una caminata, y a una señal del conductor, todos abandonan la fila y corren a esconderse. El conductor camina X cantidad de pasos después de dada su señal y se detiene.

Desde ese punto, sin moverse más de 3 mts a la redonda, comienza a iluminar con su linterna buscando a los **ESCONDIDOS** durante un lapso de tiempo.

Vuelven los demás y se colocan nuevamente en fila detrás del conductor ubicándose, quienes hayan sido descubiertos, en los últimos lugares.

El juego continuará hasta que 4 miembros del mismo equipo ocupen los primeros cuatro lugares de la fila dando por ganador a su equipo.

## 22. CARRERA CONTRA RELOJ

Se traza un recorrido marcado con señales blancas (*Banderas, tizas, cintas, etc.*). Algunas de estas señales debe tener alguna clave escrita.

El juego consiste en que diversos equipos puedan hacer el recorrido en el menor tiempo posible, obteniendo todos los datos y claves de cada señal.

Van saliendo a X minutos de diferencia, y se toma el tiempo que cada equipo tarda.

## 23. CAZADORES & JABALIES

En un lugar descampado se señalan límites precisos. Cada jugador posee una vincha con un número o clave secreta, muy bien visible, que se coloca al iniciar el juego.

Se dividen en 2 bandos. Los **CAZADORES** están en la puerta de un sector delimitado en el que se ha encendido una fogata pequeña que simula ser su campamento. No pueden alejarse de ella a más de X metros. Deben vigilar para que los **JABALIES** no dejen sus "huellas" (Señales de papel, tronquitos autorizados, etc.) en su campamento. Estas señales son solamente "desconocidas" por los Cazadores.

Al ser vistos y nombrados, los Jabalíes son eliminados.

Cambian las funciones y será ganador aquel equipo que, siendo Jabalíes, haya logrado introducir la mayor cantidad de huellas en el campamento de los Cazadores.

## 24. BOMBARDEO

Este juego está basado en Cazadores & Jabalíes pero brinda la oportunidad para que cada bando pueda atacar y defender simultáneamente.

Cada bando posee su campamento (Limitado y señalizado precisamente), y debe evitar que el enemigo coloque sus "**bombas**" dentro de él.

Ambos defienden y atacan por lo que será necesario establecer un adecuado **Sistema de Vidas** de manera de poder jugarlo saludablemente.

## 25. JEROGLIFICO

Siguiendo con los juegos de ataque y defensa entre 2 o más equipos, el Jeroglífico parece ser el más aceptado últimamente.

En cada campamento existe una cartulina, a la vista de todos, con 1 mensaje escrito en clave de un jeroglífico inventado por el conductor del juego.

- *A cada letra le corresponde 1 dibujo,*
- *Debajo de cada dibujo se indica un número que señala la posición de dicha letra en la frase, y*
- *Todos los mensajes tienen la misma cantidad total de letras.*

La misión de cada equipo es descifrar el mensaje de sus adversarios antes de finalizar el tiempo de juego. Cada equipo estará acompañado por un árbitro o juez.

Se estipula un **Sistema de Vidas** que deberá tener en cuenta que, dentro de los campamentos, no existe combate alguno.

Dentro de su campamento cada equipo posee un **ESCRIBA** que no puede moverse de ahí, y a quien habrá que llevarle la información que se obtenga.

Los jugadores atacantes que logren penetrar el campamento adversario no podrán escribir ni copiar los dibujos, deberán memorizarlos y volver a su campamento para contarle a su Escriba lo que han visto.

Una vez que el Escriba (*Unico autorizado para escribir*), posee todos los dibujos del jeroglífico adversario, podrá recibir el alfabeto clave para su traducción si lo muestra a su árbitro acompañante.

Ganará aquel equipo que pueda entregar el mensaje adversario, en castellano, al conductor del juego, o aquel equipo que cumpla la misión descrita en el jeroglífico antes de finalizar el tiempo de juego.

## 26. FUGITIVO NOCTURNO

En este juego se debe informar con exactitud los límites de la zona de juego para garantizar el buen logro de la actividad.

Todos llevan una clave bien visible para identificarse. **EL FUGITIVO** sale X minutos antes que los **CAZADORES** y va dejando, de vez en cuando, unas pistas con tiras de papel.

Cuando advierte la presencia de sus adversarios, puede huir o esconderse; pero debe intentar identificar al mayor número de Cazadores, escribiendo sus claves.

El Fugitivo ganará 1 punto por cada clave bien anotada.

Los Cazadores deben capturar al Fugitivo antes que se consuma el tiempo de juego. Ganan 5 puntos si son capaces de informar al conductor, antes de finalizar el juego, la clave del Fugitivo.

Si el Fugitivo no es encontrado dentro del tiempo límite, éste gana el juego con la condición de que, al menos, haya identificado a X cantidad de Cazadores. De no ser así, el resultado es empate.

## 27. RED DE ESPIONAJE

Este es un juego de captura para 2 bandos. Un bando será **LA RED DE ESPIONAJE** que estará compuesta por: **Los Correos + 1 Espía**.

El otro bando serán los **CAPTURADORES DE ESPIAS**. Cada Correo intentará entregar un mensaje (*Envuelto en diario*), al Espía que se encuentra en el lugar predeterminado y protegerlo mientras lleva el mensaje al lugar de **CONTROL**. Cada Capturador de Espías tratará de descubrir el lugar secreto para las citas y reuniones, siguiendo a algún Correo. Intentará arrestar al Espía cuando éste vaya con todos los mensajes secretos al Centro de Control.

### **Cómo jugarlo?**

Los 2 bandos eligen los lugares de comienzo y 2 controles. Se marca un círculo de X metros en el suelo, en cada Control.

La Red de Espionaje, se reúne secretamente para concertar el lugar de reunión, el Espía tiene X minutos para llegar allí. Hace otro círculo, en el lugar de las reuniones secretas (*El Espía siempre estará a salvo dentro de su círculo*).

Después, los Correos hacen señales a los Capturadores para indicar o confundir.

Los Capturadores inician su persecución en secreto para no ser arrestados (*Quedan arrestados al ser tocados por un Correo*). Si son detenidos deberán permanecer allí hasta que el Correo desaparezca.

El Espía permanecerá en el lugar de reuniones secretas hasta que obtenga todos los mensajes (*El Correo puede reconocer el terreno para ver cuál de los 2 Controles es el más seguro*). Cuando el Espía obtuvo todos los mensajes se dirige a uno de los Controles protegido por los Correos.

Si el Espía es detenido con los mensajes, ganarán los Capturadores.

Si el Espía llega al Control, gana la Red de Espionaje.

## **28. REFLECTOR**

Este es un juego de habilidad para moverse silenciosamente en la oscuridad y escuchar sonidos.

Uno de los jugadores es **EL GUARDIA**, lleva una linterna. El resto son **PRISIONEROS** que tratan de ir ocultos desde la línea de partida hasta una línea de seguridad simulando escaparse de una cárcel.

El primer Prisionero en llegar a la línea de seguridad será quien gane convirtiéndose en Guardia para el próximo juego.

Se marcan las líneas indicadas y cuando el Guardia da la orden, los Prisioneros comienzan su intento. Si el Guardia escucha un ruido, enfocará su linterna apagada hacia el lugar donde él piensa que se halla un prisionero y gritará **Alto!**

Todos los Prisioneros deberán permanecer inmóviles (*Congelados*). El Guardia entonces encenderá su linterna solamente hacia el lugar donde estaba apuntando.

Si atrapó a un Prisionero, éste deberá retroceder X cantidad de metros.

El Guardia apagará la linterna para señalar que el juego continua.

Si el Guardia realiza más de 3 desafíos en falso, pierde el juego y será ganador aquel Prisionero que se encuentre más cerca de la línea de seguridad.

## 29. FUGITIVOS MULTIPLES

Los jugadores se dividen en equipos y cada equipo elige secretamente 1 integrante que será su **FUGITIVO**. El Fugitivo dejará el equipo e irá a esconderse.

Los Fugitivos tienen prohibido delatarse entre sí y podrán estar escondidos en cualquier parte dentro de los límites del terreno de juego.

A la señal, todos los equipos correrán a buscar Fugitivos excepto el suyo.

Cuando un Fugitivo es capturado, todo el equipo que lo descubrió, deberá llevarlo pacíficamente ante el conductor del juego y luego podrá seguir buscando a otros.

El equipo vencedor será aquel que descubra la mayor cantidad de Fugitivos mientras dure el tiempo de juego.

## 30. CONTRABANDISTAS

Se divide a los jugadores en 2 bandos. Los **CONTRABANDISTAS** que se ubican en un sector, simulando ser la costa de una isla, con un supuesto bote y el "**contrabando**". El otro bando será los **INSPECTORES DE ADUANA**. y se distribuyen a lo largo de otra supuesta orilla, opuesta y paralela a los contrabandistas.

Al iniciarse el juego, los Contrabandistas tienen X tiempo para desembarcar el "**contrabando**" en la orilla opuesta y depositarlo unos 20 metros hacia adentro de la isla de la Aduana.

Los Inspectores tienen que descubrirlos; si lo logran antes que el contrabando sea depositado en el lugar correspondiente, ganan el juego.

Se estipula un Sistema de Vidas y los límites precisos de cada zona de juego.

## 31. EL HOMBRE DE LA BOLSA

Un jugador o Colaborador representa ser el **HOMBRE DE LA BOLSA**, y sale llevando una bolsa para esconderla en un lugar secreto pero convenido con el conductor del juego. También lleva una linterna cuyo haz de luz es mortal para sus seguidores.

Va dejando su rastro, a X cantidad de metros, con señales de papel o tiza en la vegetación.



Diez minutos después, salen los **DUENDES** que pretenden seguir su pista evitando ser eliminados del juego por la luz de la linterna mortal.

Los Duendes ganan, si consiguen, que 3 de ellos toquen la espalda del Hombre teniendo más de la mitad de su gente con vida.

De lo contrario, si el Hombre llega a destino, o elimina más de la mitad de Duendes, resulta el ganador.

### 32. SEÑALES EN LA NOCHE

Se dividen los jugadores en equipos y a su vez, cada equipo, se divide en parejas. Cada pareja, con 1 linterna, se coloca a 100 metros de distancia de las otras parejas de su equipo.

La luz ambiente debe ser tenue como para que se pueda distinguir la luz de las linternas.

Se les da, a la 1ª pareja de cada equipo, un mensaje que debe transmitir a la siguiente pareja.

Si conocen el Alfabeto Morse se les pide que transmitan un texto. Si no lo conocen: Simplemente signos (*Por ej.: Dos largos uno corto, tres cortos, etc.*).

Gana el equipo cuya última pareja repite primero, por escrito y correctamente el mensaje al conductor del juego.

### 33. ROBIN HOOD: El Rescate

Robin Hood, Jefe de los caminos del bosque, ha sido capturado y el Verdugo solo espera una carta del Rey para llevar a cabo su ejecución. Sus seguidores están determinados a no dejar que su Jefe pierda la vida y tratarán de interceptar el mensaje del Rey, antes de que llegue del Palacio a la Prisión.

Se determinan 2 lugares que harán las veces de Prisión y de Palacio, separados por una gran distancia entre sí.

El grupo se divide en 2 equipos: **MENSAJEROS DEL REY** que tienen la sentencia de muerte de Robin Hood, y están en el Palacio, y los **SEGUIDORES DE ROBIN** que tienen un mensaje falso que dice "***Robin Hood, recibe mi perdón***".

Los Seguidores de Robin irán al camino a preparar una emboscada.

Después de un tiempo predeterminado, saldrán los Mensajeros llevando la sentencia a la prisión.

Si los Seguidores de Robin logran quitarle la sentencia a los Mensajeros tratarán de llevarle al Verdugo el mensaje falso a la Prisión, siendo perseguidos por los Mensajeros.

Ganará el equipo que lleve SU mensaje a la Prisión.

