

Actividades para campamentos

1. Capturar la Bandera

Materiales: Banderines del color de cada equipo – Cinta de colores – grapadora y grapas.

Descripción: Divide al grupo en dos equipos separados por una línea al centro. El objetivo es que los miembros de cada equipo crucen al área enemiga y arranquen la bandera del equipo contrario. Ellos deberán evitar ser tocados por los jugadores del otro equipo. Si alguien es tocado, se quedará congelado hasta que algún compañero de su equipo lo toque y pueda regresar a su zona. El equipo que captura la bandera y regresa a salvo a su lado gana.

se pueden inventar nuevas reglas, complicarlos un poco más o hacerlo más fáciles, hacerlos más divertidos (a lo mejor realizándolos en el agua o aprovechando una excursión), etc.

Observaciones: Otra cosa que puede mejorar bastante el juego es ambientarlas previamente como si se tratasen de unas verdaderas olimpiadas, con sus equipos participantes, su ceremonia de inauguración y el encendido del pebetero con una antorcha traída a relevos, la entrega de medallas para cada deporte (se puede incluso dar otras medallas o diplomas al más competitivo, al que mejor espíritu de superación, al que más se emociona, etc.) y la ceremonia de clausura o fiestecilla de celebración de que todo a salido bien.

2. Fútbol de Tres Piernas

Materiales: Gasas – balones – un pito.

Descripción: Se juega como el fútbol, sólo que los equipos se dividen en pares. Luego se atan un pie al pie de su pareja, por lo que deberán trabajar en equipo para pegar a la pelota y para caminar. Cuentan los goles cuando se hacen con el pie que es más difícil de manejar (por ej: si se es derecho se debe patear con el pie izquierdo y viceversa).

4. Mosqueteros Locos:

Materiales: Globos largos (espadas) – globos corrientes – pabilo – chinchas – masking.

Descripción: Sin límite de participantes. Cada jugador tendrá atado un globo a su cintura y un globo de los largos con un chinche en su mano el cual le servirá como espada. El propósito del juego consiste en reventarle el globo a todo aquel que no es su compañero de equipo. Al final del tiempo establecido el grupo con más globos intactos será el vencedor.

3. Olimpiadas

Materiales: Dependerá de las pruebas elegidas (Balones, música, medallas, rampas, etc.)

Descripción: Se trata de escoger varios deportes o pruebas atléticas y pasarse una mañana o un día entero, realizando competiciones en esas pruebas. Los deportes, no tienen que ser los típicos (fútbol, baloncesto, voley, balonmano, béisbol, atletismo, natación, etc.), sino que

5. Voleyball al Agua

Materiales: Una net – bombas llenas con agua – un pito – sacos o paños.

Descripción: Necesitas muchos globos llenos de agua, toallas y una red de voleibol. Se forman dos o más equipos de ocho parejas cada uno y se forman por parejas, es decir, que cada equipo va a tener cuatro parejas, las cuales sujetaran una toalla por las puntas. Se colocan en posición de

voleibol (dos parejas adelante y dos parejas atrás). Elijan por suerte que equipo comienza, deben colocar un globo sobre la toalla e impulsarlo para lanzarlo y el otro equipo no debe dejarlo caer y debe lanzarlo de nuevo al equipo contrario. Si un equipo deja caer el globo y no lo atrapa con la toalla, es un punto a favor del otro equipo, al final gana quien tenga el mayor puntaje.

6. Corre Pollo renco:

Materiales: Dos botellas llenas con agua – dos botellas vacías – vasos plásticos.

Descripción: Consiste en llevar agua de una botella a otra que está en otro extremo utilizando vasos, sin embargo la dificultad de este juego consiste en todos los integrantes deberán tomarle el pie derecho a su compañero. El equipo que se suelta durante la travesía deberá para y empezar de donde se soltó, ganará quien logre transportar mayor cantidad de agua en el tiempo determinado.

7 . Pelea de pañolín a caballo

Materiales: Pañoletas

Descripción: Se forman parejas de forma que uno pueda llevar en la espalda al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañolín al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar el pañolín a las otras parejas sin que le quiten el propio.

Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes.

8. Juego de las 7 maravillas

Materiales: Papel con una lista de las 7 maravillas

Descripción: Se dividen los participantes en grupos de diez como máximo. A cada grupo se le da una lista de cosas que tienen que conseguir, como por ejemplo, flores de distintos colores, piedras con formas de

animales, hojas de distintos árboles, elementos líquidos, pelos de diferentes personas, etc. La lista la hace cada monitor a su gusto, y teniendo en cuenta el lugar donde se va a desarrollar el juego. Se juega por tiempo, pueden ser de diez a veinte minutos, terminado el plazo se muestra lo que cada equipo pudo conseguir, otorgando puntos según la creatividad mostrada por cada grupo.

Otra variante de este ejercicio es solicitar cosas disparatadas para fomentar la originalidad y la asociación de ideas de los más pequeños, como una muestra de un rayo de sol, una bolsa llena de alegría, etc.

8. Búsqueda del Tesoro:

Materiales: Un croquis del lugar o mapa - pistas – premio.

Descripción: Consiste en esconder un premio dentro de un área designada como la isla, se formarán equipos que serán aprovisionados con un mapa que contendrá las pistas que los guiarán hacia donde está el tesoro... el primero en encontrarlo tiene como premio el tesoro.

9. Halar la cuerda

Materiales: una soga larga y resistente

Descripción: Se dividirán por equipos. Se necesita una soga con un nudo en el centro y un lugar lodoso para competir. Es el famoso juego de tirar la cuerda, cada equipo de un extremo y el que cae en el centro del lodo pierde.

10. Dos líneas y una pañoleta

Materiales: una tiza y una pañoleta

Descripción: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 10 metros o mas de distancia de la misma, se coloca una pañoleta sobre

la línea de manera que sobre salgan las puntas de la misma a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el guía estará dirigiendo el juego de manera que si el dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y tratarán de agarrar la pañoleta y llevársela, el jugador del equipo contrario (el que no alcanzó a coger la pañoleta) correrá tras del que sí cogió la pañoleta y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

12. Carrera de relevo y equilibrio

Materiales: Baldes, piedras y palitos

Descripción: Se dividirán por equipos, los primeros de cada fila, tendrá dos palitos, y llevarán una piedra sin que se le caiga y llenarán un balde con la misma, la cual estará ubicada a pocos metros, volverá corriendo y le entregará los palitos a la siguiente persona para que haga lo mismo. El equipo que primero termine gana el juego.

13. Carrera de sapo

Materiales: 2 balones

Descripción: Los jugadores, se dividen en dos equipos y forman dos filas; el primero de cada fila tiene en sus manos una pelota. Al iniciarse el juego, los participantes deben pasar la pelota por encima de sus cabezas, de uno en uno, hasta llegar al último de la fila. Este debe colocar la pelota entre las rodillas y avanzar saltando, sin tocarla con las manos, hasta llegar al frente de la fila. Si la pelota cae, puede levantarla con las manos y volver a iniciar la carrera a los saltos. Gana el equipo que termina primero.

14. Carrera del gusano

Materiales: ninguno

Descripción: Divididas en equipos, se sentarán una detrás de la otra tomándose los tobillos. A la señal deberán moverse todas juntas en esa posición saltando los obstáculos. Si una de las personas se suelta, o toca con la mano el piso, vuelven al punto inicial y comienzan de nuevo. Tienen que ir y volver, únicamente con sus colas y pies.

15. Carrera de Sacos

Materiales: Sacos de basura

Descripción: Cada jugador se introduce en el interior del saco (que preferiblemente debe llegarse casi a la altura de la cintura. Se marca una línea de salida y otra de llegada, y lógicamente gana quien antes llegue a la línea de llegada. Observaciones: También se puede hacer por equipos y cronometrarles el tiempo.

16. Los Indios (Estrategia, Socialización y Cooperación)

Materiales: Temperas

Descripción: Cuatro equipos cada uno en un esquina, los componentes deben llevar la cara pintada. Los rojos pillarán a los azules; los azules a los amarillos; amarillos a verdes y verdes a rojos. Si alguien es pillado va a casa de los opuestos, pero pueden ser salvados por sus compañeros. Los equipos pueden aliarse, de forma que si un verde tiene que pillar a un rojo, éste se puede aliar con un amarillo, que pilla al verde, así al verde le cuesta más pillar al rojo.

Los que son pillados y están en la cárcel no pueden escaparse, hasta que uno de sus compañeros lo libere.. Cuando todos los equipos estén pillados, se empieza de nuevo. Ganará el que más contrarios tenga en su esquina.

17. Gotera sobre el líder

Materiales: Botellas con refresco, cucharas o vasos

Descripción: Escoge a dos personas (por lo general al líder de jóvenes), y haz que se acuesten en el suelo con una botella de coca vacía balanceada sobre la frente. Mientras tanto el grupo se divide en dos equipos, cada equipo tiene una cuchara y un frasco con agua. El objetivo es que cada uno, debe tratar de vaciar una cucharada de agua en la botella de coca. El equipo que logra llenar 3 cm gana.

18. Traer a casa al Elefante

Materiales: cuerda o sogas

Descripción: Se dividen por equipos, formados uno a tras del otro. Todas las filas tendrán una cuerda del mismo largo, bastante larga, atada a un tronco (o algo que sirva como asiento y pueda deslizarse por el suelo con peso), Al toque de silbato, la primera de cada fila corre con la soga (el extremo que tiene el tronco, mientras que las otras sostienen la otra punta) hasta que no de mas la soga, se sienta sobre el tronco y las demás deberán tirar de la soga y traerla de regreso. Así sucesivamente hasta que pasan todas. El primer equipo que termina gana.

19. Zorros y cazadores

Materiales: Pañoletas

Descripción: Se harán dos equipos, cada equipo formarán parejas (una arriba de la

otra, como jinete y caballo) Un equipo serán cazadores, y el otro equipo zorros. Los zorros, tendrán un pañuelo como cola. En un determinado tiempo, los cazadores, deberán conseguir la mayor cantidad de colas. Luego, se invertirán los papeles. Gana el equipo que haya logrado atrapar mayor nº de colas.

20. Los animales sagrados

Materiales: ninguno

Descripción: Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo), se esconderán unos 10 minutos antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle recogerá una menor puntuación.

Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder. El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.

Cuando son grupos pequeños

1. Encender las Velas

Material: 2 velas, 2 cajas de fósforos.

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Se trazan dos líneas en el suelo para cada equipo. Detrás de ellas se sitúan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra línea de llegada, la vela y el fósforo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la trae al segundo jugador. Este la lleva de regreso, y la apaga al llegar a la línea. En seguida vuelve corriendo y toca en la mano al tercer jugador. Luego al cuarto. Y así continúa. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van tomando lugar detrás de la fila. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador pise primero la línea de partida. Si durante el recorrido con la vela encendida, se apaga ésta, el jugador debe volver a la línea y encenderla nuevamente.

2. Explosión

Material: Alka-seltzers, vasos con agua o refrescos.

Desarrollo: Di a cada participante que coloque un Alka-seltzers debajo de su lengua. Asegúrate que los participantes toman la misma cantidad de agua. El objetivo es ver quién puede mantenerlo en su boca por más tiempo...pero créeme...explotará y será expulsado fuera de sus bocas. Vigíalos bien que no lo traguen para durar más tiempo. Este puede usarse con la lección de Apocalipsis acerca de cómo Dios vomitará a los tibios de su boca.

3. Crudos o cocidos

Materiales: huevos crudos, huevos duros (o cocidos).

Desarrollo: Divídelos en parejas, es divertido varones contra mujeres, cada pareja escoge un huevo sin saber si esta crudo o cocido. El juego consiste en arrojarle el huevo al compañero que se va a parar en frente y este debe recibirlo sin que se rompa. Dan un paso largo hacia atrás los dos participantes y se vuelven a arrojar el huevo. Así siguen sucesivamente hasta que el huevo se caiga. Cuando el huevo caiga, se mide la distancia que lograron alejarse el uno del otro.

La pareja ganadora será la que más metros de distancia logró entre sus participantes.

4. El juego del Elefante

Desarrollo: Se colocan todos los jóvenes en círculo, tomándose uno al otro por los hombros. Previamente a cada joven se le dice el nombre de dos animales, pero con la condición de que ningún otro sepa qué animales le tocaron. Uno de los nombres será "elefante", y el segundo será cualquier otro.

Por ejemplo: Un joven será "gato" y "elefante". Otro, será "canario" y "elefante", y así sucesivamente. Cuando todos estén en círculo, el líder les explica que dirá un nombre de animal en voz alta y que el que tiene ese nombre, debe dejarse caer. También les explicará que los que están a su derecha e izquierda deben tomarlo por los hombros y no dejarlo caer. Si el jugador cae, pierde. Si los que están a su derecha e izquierda lo dejan caer, también pierden. No necesariamente tienen que salir del juego, pueden decir un texto, cantar una canción, etc. Una vez que el líder ha dicho el nombre de varios animales y que los jugadores han tomado confianza, el líder grita "elefante".

5. La Rasuradora explosiva

Materiales: Globos – crema de afeitar – prestobarbas o afeitadoras– vendas.

Desarrollo: Este juego consiste en Afeitar o rasurar un globo! Debes inflar tantos globos como participantes jueguen. Puedes hacerlo de forma individual o por equipos. Los participantes con sus ojos vendados tomarán una prestobarba o una afeitadora e intentaran afeitar lo mejor posible el globo que se les designará. Debes cubrir de una forma bien pareja todo el globo con la espuma de afeitar.

Quien lo reviente en el intento saldrá del juego y ganará la persona que mejor afeite el globo sin que ¡exploté!

6. Carrera para patos

Materiales: Globos, vasos de agua.

Desarrollo: Crea equipos de cuatro jugadores cada uno. Dos jugadores de cada equipo se colocan detrás de una línea y los otros dos jugadores de cada equipo deben colocarse enfrentados a sus compañeros a unos 5 metros de distancia. El primer jugador de cada equipo comienza la carrera caminando, con un globo inflado entre sus piernas, balanceando un vaso lleno de agua sobre su cabeza, dirigiéndose hacia su compañero del otro lado de la meta. En ningún momento pueden usar las manos para sujetar el vaso o el globo. Si logra llegar exitosamente hasta su compañero, le pasa los elementos y éste debe dirigirse de la misma manera hacia el próximo jugador del otro lado.

Al jugador que se le caiga el vaso o se le pierda el globo, debe volver a la línea de partida y comenzar nuevamente el recorrido. El equipo que logra terminar las cuatro carreras primero es el ganador.

7. La carrera del Orden

Desarrollo: Se arman dos o más equipos con al menos 3 integrantes (pueden ser muchos más también). El objetivo del grupo es ordenarse primero según consignas que el líder va a ir dando. Es bueno también tener una distancia o posición fijas para que los chicos vayan a ubicarse del primero al último.

Algunas de las consignas pueden ser:
por estatura de menor a mayor de menor edad a mayor edad
por orden alfabético en el apellido
por orden alfabético en los primeros nombres
por fecha de cumpleaños solo teniendo en cuenta los meses (de enero a diciembre)
por peso
por grado en la escuela
desde el que vive más lejos del lugar al que vive más cerca
el que tiene menos a más dinero consigo

8. Un Volley Diferente

Materiales: Necesitamos una cancha de vóley con su red correspondiente.

Desarrollo: Formamos dos equipos uno de cada lado de la cancha. Cada equipo tendrá una manta y cada integrante del mismo debería agarrar una parte. El juego se trata de que cada equipo pueda pasar la pelota de un lado al otro pero solamente tocando la manta, si la pelota toca el piso es punto para el equipo contrario.

9. Tres y afuera!

Materiales: Varios balones de diferentes tamaños (futbol, volley, tenis, básquet)

Desarrollo: Este es un juego de todos contra todos. Debes marcar una zona de juego según la cantidad de jugadores que tengas, que no sea demasiado amplio. Pídele a todos los jugadores que permanezcan pegados a las líneas del cuadro hasta que se dé la señal para comenzar el juego. En el centro del área de juego coloca varias

pelotas de diferentes tamaños, a la señal los jugadores deben correr lo más rápido posible tomar una de las pelotas y tratar de “quemar” al resto de los jugadores por debajo de la cintura.

Aquellos jugadores que son quemados más de tres veces deben salir del campo de juegos eliminados. No se puede usar la misma pelota más de una vez, y un jugador no puede quemar dos veces seguidas a la misma persona. Una vez quemado el jugador puede salir del área de juego por 5 segundos para recuperarse y volver a entrar. Si el jugador logra atrapar la pelota que le han lanzado sin que toque el piso, entonces no se lo considera quemado, y puede quedarse con la posesión del balón. El jugador que dure más tiempo dentro del campo de juego es el ganador.

10. Los Mensajeros

Materiales: Recortes de papel, lapiceros, Biblia

Desarrollo: Divide a tus jóvenes en grupos de tres personas. En un extremo del lugar coloca una mesa con una frase o un versículo Bíblico, recortado palabra por palabra todas mezcladas; una para cada equipo. A 20 metros aproximadamente coloca otra mesa con un lápiz y un papel para cada equipo.

Luego coloca al primero de los tres jugadores de cada equipo al lado de la mesa con la frase, al segundo jugador en el medio del campo de juego, entre las dos mesas, y el tercer jugador en cuestión sentado a la mesa con el lápiz y el papel.

A la señal, el primer jugador de cada equipo elige una de las palabras, corre hacia el segundo jugador y se la dice en el oído. Éste a su vez corre hacia el tercer jugador y se la repite. Así sucesivamente hasta pasar la frase completa. El jugador con el lápiz y el papel debe armar la frase correctamente usando todas las palabras que se le dieron. Si arma una frase con sentido que no es la original igual se le toma por completa la tarea. Ten en cuenta que la frase de cada equipo debe tener la misma cantidad de palabras.

11. Competencias pegajosas

Materiales: Hilos, Frutas o dulces pegajoso

Formación: Coloca a todos tus chicos en pareja, como sea que ellos quieran. Uno a la vez tendrá que probar, sin excepción, el cumplir con cada rol. Primero uno se acuesta en el suelo boca arriba con la palma de las manos tocando el suelo a los costados de su cuerpo mientras su compañero se para con la cabeza de su amigo acostado entre sus pies. O detrás de la cabeza. Cuando están en sus posiciones:

Desarrollo: Entrégales a tus jugadores un dulce o fruta pegajosa atado a un hilo. El objetivo es darle de comer un pedazo del dulce o fruta al compañero que permanece acostado en el piso en la misma posición antes mencionada. Solo tendrán unos 20 segundos para intentar morder el dulce o fruta sin usar las manos, el que lo logre primero es el ganador. Luego cambian los roles.

Para competencias

1. Relevos de cangrejos

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas

Materiales: pañoletas o lazos para amarrar

Desarrollo: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

2. Carrera de Equilibrio

Participantes: ilimitado

Materiales: Naturaleza (usa piedras, troncos, palmeras etc.)

Desarrollo: Se prepara de antemano un recorrido lleno de obstáculos (troncos, piedras, charcos...), que deben de recorrer los jugadores. Si pierden el equilibrio y ponen un pie en tierra, vuelven a comenzar el recorrido.

3. Carreras de 3 piernas

Participantes: Grupos grandes de personas

Materiales: cuerdas para atar

Desarrollo: Se forman grupos de tres jugadores. Se les pone en fila de tal manera que el del centro esté en dirección opuesta a los otros dos. Los tres componentes de cada equipo se atan las piernas de la siguiente manera: la pierna izquierda del de la izquierda con la izquierda del otro (el del centro) y la pierna derecha del de la derecha con la derecha del que está en el centro. Una vez que estén así atados se da la señal

de comienzo y los grupos se lanzan como pueden hacia la meta.

Variante: puedes hacer que todos los tríos compitan a la misma vez en carrera maratónica.

4. Carrera Sepia

Participantes: Ilimitado

Materiales: Ninguno

Desarrollo: Se coloca cada equipo en fila uno detrás de otro. El primero pasa la mano derecha entre sus piernas para tomar la mano izquierda de su compañero de atrás. El segundo, de igual modo, pasa su mano derecha por entre sus piernas, para tomar la mano izquierda del compañero de atrás. Todos colocados en esta posición, comienza la carrera.

5. Relevos con la boca

Participantes: Grupos de más de 10 personas

Materiales: Pañoletas

Desarrollo: Sale el primer concursante de cada equipo y llega hasta el lugar en donde se hallan unos pañuelos en el suelo. Se agacha y coge uno con la boca y lo trae hasta donde están los de su equipo. El siguiente participante le releva cogiéndole el pañuelo con la boca y corriendo a dejarlo en donde lo cogió. Se repite hasta que pasen todos. Las manos no pueden intervenir.

6. Carrera de Trenes

Participantes: Mas de 10 personas

Materiales: ninguno

Desarrollo: Esta carrera es un poco dura pero sólo el hecho de intentarlo merece la pena. Se hacen grupos de alrededor de 6 personas formando una fila a cuatro patas.

El primero de la fila tiene que apoyar sus pies en la espalda del compañero que tenga detrás suyo. De este modo solo tendrá en el suelo los brazos. El segundo hace lo mismo y así hasta el último que es el único que tiene los pies en la tierra. Una vez formado este tren se dará la salida y tendrán que avanzar un pequeño recorrido (dada su dificultad) como 5 metros. El primer grupo que su primer componente llegue sin que esté el tren “descarrilado” gana.

7. Carrera de velas

Participantes: ilimitado

Materiales: candelas y velas

Desarrollo: En esta carrera se usaran velas y cerillas. Cada componente del equipo deberá ir con la vela encendida a un punto designado y volver para darle la vela al siguiente sin que se apague. Si se apaga se deberá volver al punto de inicio para encenderla.

8. Carrera de coches

Participantes: Mas de 10 personas

Materiales: ninguno

Desarrollo: Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se le da el nombre de un coche. Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les ha dicho.

Ejemplo:

- 1- Mini - gatear
- 2- Wolkswagon – saltando
- 3- Jaguar – corriendo
- 4- Jensen – a la pata coja
- 5- Skoda – andar de lado
- 6- Cavalier – saltando sobre una sola pierna

9. Carrera de la caja de sorpresas

Participantes: ilimitado

Materiales: muchos objetos variados (reloj, llaves, biblia, fajas etc.)

Desarrollo: En una caja grande colocada al fondo de la pista se ponen tantos objetos como participantes. Estos objetos tienen que ser todos distintos. En otro lugar se colocan unas listas correspondientes a cada equipo. Sale el primer corredor hacia la lista, lee el primer objeto que corresponde a su equipo, va corriendo a la caja, lo recoge y se dirige a la mesa de control en donde lo enseña y seguidamente vuelve hacia el punto de partida en donde toca al segundo compañero que hace lo mismo con el segundo objeto... y así sucesivamente.

10. Carrera de carretilla

Participantes: más de 12 personas

Materiales: ninguno

Desarrollo: Recorrer una distancia por parejas de tal modo que uno se apoye en el suelo y corra con las manos mientras el compañero le sujeta los pies a una cierta altura del suelo.

11. Carrera de la fotografía

Participantes: ilimitado

Materiales: Fotos grandes

Desarrollo: Se preparan unas fotos grandes. Hay que tener una foto por grupo. Y se recortan en tantos trozos como corredores tengan los grupos. El juego consiste en colocar estos trozos de cada fotografía en un lateral del campo, bien separadas unas fotografías de otras, aunque los trozos de una misma fotografía han de estar juntos.

A una señal dada, sale un corredor de cada equipo que coge cada uno un trozo de la fotografía que le corresponde a su grupo, lo lleva corriendo al extremo del campo y lo pone en la posición que crea correcta. Una vez colocado, vuelve al punto de partida,

toca con la mano al siguiente corredor y éste hace lo mismo con el siguiente trozo. Así hasta componer toda la foto. Al final se cuenta el tiempo empleado y la composición de la foto.

12. Carrera de Saltos

Participantes: ilimitado

Materiales: ninguno

Desarrollo: Los jugadores estarán tumbados, por equipos, en círculo y con los pies hacia el centro. A una señal uno de ellos se levanta y comienza a correr saltando los obstáculos, dada la vuelta se sitúa de nuevo en el suelo y el de su derecha repite la misma operación. Gana el equipo que dé antes la vuelta completa con todos sus jugadores.

13. Carrera de memoria

Participantes: más de 12 personas

Materiales: Objetos variados

Desarrollo: En una esquina de la pista se colocan diversos objetos encima de una mesa. En la meta se coloca otra mesa con papel y bolígrafo para cada equipo. Cada corredor, al ir corriendo hacia la meta ha de observar los objetos colocados en la mesa y anota luego en la llegada los objetos que recuerde. El siguiente hace lo mismo y así hasta que pase todo el equipo. Habrá penalizaciones según la cantidad de objetos que no se recuerden.

14. Carrera con cerillas

Participantes: grupo pequeño

Materiales: cerillos de fosforo

Desarrollo: Cada participante dispone de una caja de cerillas. Cuando se da la salida, encienden la cerilla y echan a correr o caminar evitando siempre que la cerilla no se apague. Cuando se apaga la cerilla, el participante se detiene y vuelve a encender

otra. Hecho, esto, sigue su recorrido. No se puede avanzar con la cerilla apagada.

15. Carrera del túnel

Participantes: ilimitado

Materiales: ninguno

Desarrollo: Es una carrera de relevos. Pueden participar unos 15 por equipo. Se ponen todos en fila india con las piernas abiertas. Cuando se da la salida, el jugador que está detrás avanza arrastrándose por debajo de las piernas de sus compañeros. Cuando al fin llega hasta donde está el primero de la fila, se pone en pie, abre las piernas y da una señal para que el compañero que ha quedado el último comience a avanzar del mismo modo. Se puede poner una meta o se puede hacer que todos los amigos del mismo túnel lo atraviesen varias veces.

Es importante abrir bien las piernas y que el que se desliza lo haga con cuidado y bien pegado al suelo, sobre todo si es gordo. He visto jugar a algún gordo que ha derribado túneles enteros provocando el pavor de sus compañeros. Bueno, también provocó la risa. Es muy importante que pongáis jueces para que nadie haga trampas. Las normas deben quedar bien claras desde el principio. A los jueces podéis ponerles un gran bigote para que produzcan sensación de mayor severidad y semejen hombres duros que no conocen la indulgencia.

16. Relevos de la botella

Participantes: ilimitado

Materiales: botellas y agua

Desarrollo: Hay tantas botellas como equipos. Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los equipos dispondrán de algún botijo con agua para poderse ir llenando la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresar.

17. Carrera de baldes

Participantes: más de 12 personas

Materiales: baldes llenos de agua

Desarrollo: Hacer un recorrido llevando en la mano un cubo lleno de agua. También se puede hacer con dos baldes y darle un poco más de dificultad.

18. El ciempiés

Participantes: grupo grande

Materiales: ninguno

Desarrollo: Se trata de efectuar una carrera todo el grupo a la vez y de la siguiente manera: el grupo se pone en hilera, el primero con las manos sobre sus rodillas y los demás con las manos en los tobillos del anterior y con la cabeza entre las piernas.

19. Relevos del jinete

Participantes: grupos grandes

Materiales: ninguno

Desarrollo: Se dividen los equipos en dos grupos. De un lado sale una pareja, uno haciendo de caballo y el otro de jinete. Al llegar al otro lado el jinete se convierte en caballo y trae a uno de los que están esperando. Al llegar al lado contrario de nuevo el jinete se convierte en caballo y así sucesivamente...

20. Carrera de vagones

Participantes: grupos grandes

Materiales: ninguno

Desarrollo: Todo el grupo en fila india y con los ojos tapados menos el último. El último les ha de guiar, pero sin hablar. Un golpe en el hombro derecho significa girar a la derecha. Un golpe en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante. Deben pasarse las señales desde el último hasta el que va en cabeza.

Rompe hielo

El rey de los elementos

Tiempo: 15 min

Materiales: una pelota de cualquier tipo

Participantes: ilimitado

Desarrollo: Se forma un círculo con todos los participantes, el animador tendrá la pelota y se la pasará a cualquiera, cuando la tire debe mencionar un elemento (Aire, Agua o Tierra) el que atrape la pelota debe mencionar un animal que pertenezca al elemento que mencionaron ejemplo. (Agua: tiburón) y pasársela a otro diciendo un elemento antes que la atrape el otro participante, no se vale repetir animales y debe responderse rápido, los que pierden van saliendo hasta elegir al ganador.

Me Pica

Tiempo: 15-20 min

Materiales: Ninguno

Participantes: Ilimitado

Desarrollo: Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

¡Cola de vaca!

Tiempo: 15 min

Material: ninguno

Participantes: ilimitado

Desarrollo: Sentados en un círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo.

Si se ríe, pasa al centro y da una prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda.

El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

Mi Nuevo nombre

Tiempo: todo un día (recomendada para cumpleaños o fiestas)

Participantes: ilimitado

Material: tarjetas y marcadores

Desarrollo: se escriben en la tarjetas nombres divertidísimos como: "pimpinela, la chilindrina etc." y antes de empezar el evento se le entregan al azar las tarjetas a los participantes, el nombre que les aparezca será su nombre de toda la noche, se le explica a todos que solo se pueden llamar por ese nombre todo el día, los que digan el nombre real de alguien se les acumulan como puntos negativos que al final de la día, al que más se equivocó se le asignará un castigo.

El Naufragio

Tiempo: 15 minutos

Materiales: papel sulfitos o papel periódico

Desarrollo: La dinámica consiste en formar grupos de dos o tres y repartirles un pedazo de papel periódico que los utilice como bote salvavidas en donde ninguna persona debe quedar fuera, todos deben salvarse. Se cuenta la historia "iba una vez un barco que cruzó con una tempestad y se formaron botes salvavidas les da unos segundos para subirse al bote, de los que sobrevivieron ¿? se dice el número de los que hicieron bien el bote", se continúa la dinámica doblando el papel por la mitad y así sucesivamente haciendo el papel más pequeño hasta encontrar el bote ganador. Al término se comparte la experiencia de salvarse de naufragar.

Partes del Cuerpo

Tiempo: 20 min

Materiales: música

Desarrollo: El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, que hace, que le gusta y que no le gusta. Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

Caligrafía con estilo

Tiempo: 10 minutos

Materiales: pelota y música

Participantes: Ilimitado

Desarrollo: los participantes forman un círculo, ponen la música y se empiezan a pasar la pelota, cuando la música se detenga el que quedo con el balón pasa al frente a escribir su nombre con la panza o la nalga al ritmo de la música, regresa y continua el juego hasta que todos se presentan.

Caramelo

Tiempo: 20 min

Participantes: ilimitado

Material: caramelos

Desarrollo: Al principio de un encuentro nadie se conoce. Una buena forma de romper el hielo es la siguiente: el animador debe traer caramelos y ofrecérselos a los participantes diciéndoles que agarren los que quieran. Unos toman más, otros toman

menos. El animador también toma caramelos. Una vez iniciado el encuentro los participantes deben decir una característica suya por cada caramelo que han agarrado. También se puede asignar un tema a cada color del caramelo y hablar de él. Por ejemplo:

* Rojo = expectativas para el momento.

* Verde = algo sobre tu familia.

* Azul = hobbies favoritos...

Entrelazados

Tiempo: 15 min

Participantes: grupos grandes

Material: ninguno

Desarrollo: Todos los participantes se dividen en parejas y se sientan en el suelo espalda con espalda y entrelazan los brazos, a la orden del animador intentan levantarse los dos al mismo tiempo sin soltarse. Una vez arriba, buscan otra pareja que se haya levantado y realizan el mismo ejercicio entre los cuatro, luego entre ocho y así hasta que todos estén de espaldas y con los brazos entrelazados y todos se puedan levantar.

Las Islas

Tiempo: 20 min

Participantes: 20-25 personas

Materiales: tiza

Desarrollo: se dibuja en el piso 4 islas de un 1 metro y medio cada una, cerca las unas de las otras, las nombras cada una como tú desees ej. "La Isla de los monos, las islas de los feos" busca nombres que diviertan, el animador les pide a los participantes que se dividan en grupo similares en cada isla, luego comienza a contarles una historia de cómo de repente en la isla de los monos un volcán hizo erupción y para salvarse todos los monos deben irse a otra isla, los participantes deben saltar a las otras islas y salvarse, así sucesivamente hasta que quede una sola isla, los que se caigan de las islas morirán ahogados.