

GRANDES JUEGOS

1. Los hechiceros de Theis.

Se dividen a los participantes en tres equipos diferentes:

- Los TUAK, hechiceros, hacen pruebas.
- Los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas.
- Los AVENTIS, tienen que realizarlas.

Motivación

Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarle la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los de THEIS, devolver la cordura de los Hechiceros de la tribu superando pruebas.

Preparación

El juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos. Los TUAK irán preparando las pruebas, estableciendo un tiempo para su realización y preverán el material. Después se reunirán con los Consejeros para explicarles como se superan las pruebas.

Reglas

- El juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas.
 - Cada vez que se supere una prueba se darán una serie de puntos.
 - Las pistas sólo pueden ser dadas por los Consejeros.
 - Si se pide ayuda a los Consejeros se puntuará menos.
 - La realización de cada prueba debe durar menos de 15 minutos.
 - Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que puedan proporcionar los consejeros.
 - Gana quien más puntos consiga.
-

4. La gaceta.

Objetivo

Realizar una gaceta entre los equipos.

Motivación

Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran en un dilema, el director ha desaparecido, se sospecha que está en Las Islas Bahamas, pero la gaceta ha de salir a la hora prevista.

Reglas

Cada equipo debe pasar por cuatro lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta. En cada puesto disponen de 10 minutos para la realización de la prueba, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente. Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto.

Puestos

Es preferible que cada puesto esté en una sala o lugar diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puesto de acceso a la sala.

Es conveniente un árbitro por cada puesto.

Puesto1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.

Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del equipo debe de leer una parte de un texto distorsionando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe de adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de equipos realizan el mismo proceso simultáneamente.

Puesto3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre el papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo se enrolla el papel sujetando con clips y sellarlo de modo el siguiente equipo no puede ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta el último inventa el final.

Puesto 4: anuncios divertidos. Cada equipo debe hacer el mayor número de anuncios posibles y elegir uno que representará una vez pasadas las pruebas.

Una vez realizadas las pruebas, cada equipo:

- Narra su parte del culebrón que realizaron.
- Escenifican sus noticias, simulando un programa de televisión e intercalan anuncios.
- Se verifica si los equipos pares han conseguido descifrar las voces.

3. El secuestro(Juego de ciudad).

Objetivo

Se trata de descubrir un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.

Motivación

Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce Las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una antigua tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable:

Reglas

- Los equipos se distinguen por colores y solo pueden coger la pista de su color.
- El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico.
- Hay sobres sellados que solo deben de ser abiertos en casos de grandes dificultades. Si un grupo recurre a un sobre sellado deberá de pagar una prenda y al final de juego la recuperará con una prueba.
- Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos durante un tiempo determinado para cada prueba
-

Mensajes y pruebas

1. Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es un parque conocido de la ciudad.
2. Una vez en el parque un scouter pregunta al equipo los nombres de especies de plantas que deben de reconocer para conseguir la siguiente pista.
3. El mensaje les envía a la estación de tren o autobús y encontrar un nuevo contacto que les entregará una cámara de fotografía y un sobre cerrado que deberán de abrir una vez finalizada la prueba.
4. Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad, la cámara la entregarán al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías abrirán el sobre y los manda a una dirección. Pero antes deben de comprar una determinada revista.
5. El siguiente contacto les da un mensaje para descifrar de la siguiente forma:

Página 6 línea 3 palabra 2

Página 4 línea 2 palabra 1

.....

6. Cuando descifren el mensaje les llevará a un lugar que es donde está el botánico, para liberarlo deben de luchar contra los guardias con los dados. Si le vencen liberan al botánico si no les vencen deberán de ir a un lugar y conseguir una arma secreta para volver a enfrentarse.

7. El juego acaba cuando todos los equipos han liberado al botánico.

4. La pócima de los Gnomos.

Objetivo: Conseguir los ingredientes de una fórmula mágica(limonada) que deben beber los Gnomos para vencer a los Trols.

Motivación

Los Trols han entrado en el bosque secreto y están destrozándolo los Gnomos deben de conseguir la fórmula para derrotarlos.

Desarrollo

- Se forman equipos entre los participantes a cada equipo se le da una botella donde deben de recoger la pócima.
- En los puestos se darán los ingredientes de la fórmula una cantidad según se haya hecho la prueba.
- Los ingredientes son agua, azúcar, limón y hierva buena.

5. Montemos un rancho.

Se divide a los participantes en grupos. Cada uno de estos grupos pasará a desempeñar el papel de una familia de colonos que llega a una zona virgen y debe asentarse en ella partiendo de 0.

Para empezar debemos de tener en cuenta que la labor de los monitores es reproducir al más puro estilo "western" un pequeño pueblo en el que los nuevos colonos puedan intentar conseguir todo aquello que necesiten para poder establecerse.

Las cosas necesarias son:

° Ayuntamiento, es el punto fundamental del juego, debe aclarar las dudas, solucionar los conflictos y organizar todo. Es donde comienza el juego. En él se conceden las propiedades y recoge impuestos.

° Salón, en el se podrá:

- Jugar al Black Jack para obtener dinero.
- Trabajar como bailarina.
- Trabajar como camarero.
- Intentar realizar cualquier apuesta imaginable.
- Un buen duelo de globos de agua rompe la monotonía.

° Oficina del Sheriff, el sheriff debe velar por el mantenimiento de la paz y el orden en la ciudad, las apuestas están prohibidas, las peleas, los disparos,... Y como no defender los intereses del malvado Willian Zorton, al fin y al cabo le paga más que nadie, pero cualquier soborno puede ser bien aceptado.

° La banda de Willian Zorton, y que mejor trabajo que molestar a los colonos. Acabar con sus ranchos, comprar los almacenes y subir el precio, hacer trampas en el Black Jack, fomentar peleas para que los colonos acaben en la cárcel. Nunca dejes tu rancho desprotegido.

° Almacén, en el se podrá comprar lo necesario para montar el rancho en condiciones:

- Vallas y cercas para sus tierras.
 - Abonos.
 - Comida para los animales.
 - Bastones para sellar las reses.
 - Materiales para construir las instalaciones.
 - Armas
- ° Establos, es donde se pueden comprar los animales.
 - ° Veterinario, da los permisos para que se pueda tener animales en el rancho, ante la peste equina es el único que sabría que hacer. También es el médico del pueblo para los duelos y como no el enterrador del pueblo, para las heridas muy graves.
 - ° Barbería, puede hacer falta un aprendiz que trabaje por un puñado de dólares.
 - ° Escuela, cualquier desesperado podrá ponerse a enseñar danzas y otro tipo de conocimientos a los niños.
 - ° Ferrocarril, y como no trabajar para el estado colocando las inestimables vías férreas. El estado pagará cuando le apetece.
 - ° Posada, él/ella se podrá hacer de servicio de habitaciones por la tienda, aseos, cocina,... más conocido como Patrulla de servicio.

Cada grupo comenzará con un dinero determinado y a partir de este ya podrán hacer negocios hasta conseguir tener el mejor rancho de este lado del Missipi.

6.El Tomahawk Mágico

Nos encontramos en América del Norte, en las tierras de los indios. El gran Manítú, un buen día desea saber cual de sus tribus es la más fuerte y les propone la prueba. El gran Manítú tiene un Tomahawk mágico custodiado por unos guerreros sagrados en la cumbre de la Montaña de la Luz. Hace un pergamino utilizando el lenguaje de los dioses indios; lo divide en dos y entrega cada una de las partes a sus dos mejores tribus. En el pergamino explica cómo se puede alcanzar el tomahawk mágico. Ambas tribus sólo conocen la mitad del pergamino; lo que deben hacer es conseguir la otra mitad. Por fin, una tribu llega a la Montaña de la Luz y después de una aguerrida lucha con los guerreros sagrados se apodera del tomahawk. Una vez se han pintado con las pinturas de guerra, una squaw india lleva el tomahawk al gran Manítú, el cual, muy satisfecho, habla así a la joven squaw:

“He observado que a lo largo de muchas lunas nuestro pueblo ha sido más fuerte que ningún otro. La paz ha reinado siempre entre nosotros y hemos vivido felices, con un espíritu de superación que es lo que da sentido a nuestra vida. Hoy vosotros habéis demostrado ser más fuertes que vuestros hermanos. Que esto sólo sirva para poner vuestra fuerza al servicio de todos y no para abusar de los que son como vosotros. Vivid siempre en paz, y un día os reuniréis conmigo en la tierra de los grandes cazadores. Para terminar, pueblo indio, dejadme decir que vuestro Manítú, está orgulloso de vosotros.”

Después el gran Manítú volvió al lugar de los grandes guerreros y la joven squaw volvió a su pueblo a comunicar las palabras del gran Manítú. El pueblo indio siguió luchando para una continua superación a lo largo de muchas lunas.

Desarrollo:

Antes de empezar los niños se dividen en dos tribus. Tres guerreros de cada tribu son llamados por el gran Manítú para formar la guardia sagrada del tomahawk mágico. (Esto se lleva a cabo con una lucha de pañuelos: los tres ganadores pasarán a ser los guerreros sagrados.)

Los hechiceros de las tribus explican a los guerreros el lenguaje de los dioses indios a fin de poder

comprender luego el significado del pergamino.

Los guerreros sagrados se dirigen a los dos campamentos y entregan a sus respectivos jefes las dos partes del pergamino: se lo guardarán y deberán aprenderse de memoria su contenido por si acaso la tribu enemiga logra arrebatárselo.

Comienza entonces la prueba. Dentro del campamento cinco guerreros y el gran jefe defienden su pergamino, mientras los demás guerreros atacan el otro campamento a fin de conseguir la parte que falta del pergamino.

Para apoderarse de un pergamino hay que eliminar a los seis indios que están en el campamento. Cuando esto sucede, el gran jefe entrega el pergamino. Si a un indio le quitan el pañuelo debe permanecer cinco minutos sin jugar; transcurrido el tiempo de penalización, vuelve a entrar en la lucha. En conclusión: hay que eliminar a los seis defensores en menos de cinco minutos puesto que, de lo contrario, el primer eliminado ya vuelve a jugar.

Una vez una tribu tenga el pergamino de la ptra en su poder, podrá develar el paradero del tomahawk mágico: la recomposición de los dos fragmentos le dará la clave. Seguidamente, toda la tribu se dirige hacia el punto indicado. Para conseguir el tomahawk debe eliminar a los guerreros que custodian la Montaña de la Luz.

Los guerreros sagrados llevan tres pañuelos cada uno, lo cual hace que sea más difícil eliminarlos.

En la Montaña de Luz sólo puede entrar una tribu, es decir, en el caso de que la otra sepa dónde está tendrá que aguardar a que la primera tribu salga para intentar arrebatarle el tomahawk, lo que logrará eliminando al que lo lleve en la mano.

La tribu que tiene el tomahawk ha de presentarlo al gran Manítú por medio de una squaw pintada con las pinturas de ceremonia que cada tribu tiene en su campamento.

La squaw ya no puede ser atacada por la tribu contraria. El gran Manítú habla a la squaw y a los demás indios, los cuales se sitúan ligeramente por detrás de ella. (La voz del Manítú es potente. Puede hacer uso de un megáfono.)

El final del juego consiste en un gran festejo de celebración al uso indio en el que participan ambas tribus.

7.La Isla del Tesoro.

Terreno: Una playa (también sirve un bosque)

Material: Globos, escarbadientes, plano, tesoro, dibujo de un barco.

Argumento:

En una isla del Caribe unos náufragos que llevan tiempo sin haber sido rescatados han enterrado un tesoro que lograron poner a salvo cuando el barco se fue a pique y además, han dibujado un plano del lugar donde se encuentra. Unos piratas se han enterado y han puesto rumbo hacia la isla en busca del tesoro. Al llegar, se desencadena una gran lucha entre los piratas que quieren capturar la nave para poder marcharse de la isla.

Desarrollo:

Antes de empezar se hacen dos grupos náufragos y piratas. Los náufragos tienen que enterrar el tesoro y hacer el plano; los piratas por su parte, dibujan su barco.

Para que sea más difícil hallar el tesoro, los náufragos rompen el plano en diez trozos. Y los piratas, para que la captura sea igualmente difícil, lo desmontan también en diez trozos.

Los náufragos tienen el plano en su campamento. Los piratas tienen el barco en el suyo. Cada campamento tiene varios vigilantes. Mientras los demás atacan el campamento contrario.

campo de batalla. Así pues, podrán abastecerse de bombardas para proseguir la lucha.

Primera Parte. Taberna del Irlandés:

El decorado es el de una Taberna; se cantará, se danzará, se beberá. Los alemanes eligen de entre sus efectivos humanos a cinco espías cuya misión será descubrir los planos de la fortaleza. La tarea de los noruegos consiste en pasarse los planos entre sí con el fin de despistar a los espías.

En una hora determinada llega el general que ha de recoger los planos; la Gestapo entonces tiene que detener a los noruegos sospechosos de estar en aquel momento en posesión de los planos. El noruego debe ser detenido antes de entregar el plano al general; en el momento de la entrega ya no puede ser detenido.

Mientras están en la taberna, los noruegos pueden capturar, en calidad de prisioneros a cinco alemanes. Si son espías, comenzarán la segunda parte del juego como prisioneros; si no lo son, serán puestos en libertad.

Los planos de la fortaleza indican la situación de los soldados que la defienden e incluso la situación de algunas trampas que hayan podido preparar los noruegos; es por esta razón que los alemanes están interesados en hallarlos.

Segunda Parte. La Batalla:

Por lo general, esta parte del juego se desarrolla al día siguiente de los sucesos de la taberna (esta primera parte tiene lugar al caer la tarde). Consiste en una batalla de bombardas, la cual puede prolongarse hasta que, de acuerdo con el horario previamente establecido por los presidentes de los respectivos países, corresponde, dar por concluidas las hostilidades.

La misión de los noruegos es defender la fortaleza, hasta que llegue la hora establecida para el fin, mientras que los alemanes deben entrar antes que la batalla termine.

La fortaleza se considerará invadida cuando la mitad de los alemanes se encuentre dentro y estén blancos, es decir, sin haber sido manchados por las bombardas.

Lo más importante de este juego es la variedad de trampas y jugadas que ambos equipos pueden realizar (atacar la fábrica de bombas, atacar la fortaleza por un lado mientras un grupo entra por el otro, libertar a los posibles prisioneros, etc.) Si la animación es fuerte, el juego es muy espectacular y complace a todos los que juegan en él.

9.Los tres Mosqueteros . .

Terreno: En medio de un bosque, con caminos, ríos, etc.

Material: Globos, escarbadientes, cuerda, los collares de la reina (en papel), disfraces.

Argumento:

La historia sucede en Francia en tiempos de los tres mosqueteros. La reina de Francia entrega sus collares a un duque inglés para que saque dinero de ellos y forme un ejército. El cardenal Richelieu (enemigo de la reina) propone al rey que celebre una fiesta para que la reina pueda lucir sus collares (si bien lo que en realidad persigue el cardenal es que se descubra la maniobra de la reina.)

La reina no sabe cómo arreglarlo, y halla la solución en sus mosqueteros. Les ordena que vayan de inmediato a Inglaterra a buscar los collares y que estén de regreso antes del comienzo de la fiesta.

Richelieu envía a sus guardias para evitar que los mosqueteros puedan llevar felizmente a cabo su misión.

Desarrollo:

Se hacen dos grupos. Un grupo son los mosqueteros de la reina mientras que el otro grupo son los

soldados de Richelieu.

En una parte del terreno se halla el duque inglés y en la otra, algo separado, se levanta el castillo de la reina.

El cometido de los mosqueteros consiste en ir al castillo de la reina al encuentro del duque y regresar de nuevo al castillo de la reina llevando los collares.

En cada una de las bolsas que llevarán los mosqueteros se pondrá un collar. Si pierden dichas bolsas, perderán pues los collares.

Los soldados de Richelieu han de tomar a los mosqueteros durante el viaje de ida o vuelta y apoderarse, de las bolsas o bien de los collares (depende de cuando los tomes). Si un soldado atrapa a un mosquetero cuando va hacia Inglaterra, le quita la bolsa. Un mosquetero sin bolsa no puede llevar collares.

El lugar ocupado por el duque está vigilado de modo que los soldados del cardenal no pueden acercarse a sus proximidades. Tiene que esperar a los mosqueteros un poco lejos.

Si un mosquetero es capturado podrá ser registrado con el fin de arrebatarse la bolsa o el collar, siempre y cuando se hallen presentes un mínimo de dos soldados; de lo contrario, el mosquetero sólo podrá ser retenido.

La lucha se realiza con globos. Para capturar a un mosquetero hay que reventarle el globo. Si a un jugador le revientan el globo tiene que procurar otro. El almacén de globos será distinto para ambos equipos.

Al finalizar el juego se cuentan los collares que han sido devueltos a la reina y los que han sido requisados por los soldados del cardenal. El grupo que tenga mayor número de collares será el vencedor del juego.

10.La Máquina que hacía Agujeros

Terreno: bosque.

Material: Papeles, cajas, botes (todo agujereado).

Argumento:

Un buen día, Sabelotodo pensó que era muy incómodo que, cada vez que quería colgar un cuadro en la pared, tuviera que hacer un agujero para clavar el clavo; ni decir tiene que si quería construir una piscina el trabajo era mucho más engorroso, ya que entonces tenía que hacer un gran agujero en el suelo. Pensó que era mucho mejor hacer agujeros y guardarlos para cuando fuesen necesarios. Si quería colgar un cuadro bastaba con tomar un pequeño agujero y colocarlo en la pared y si se le antojaba construir la piscina tomaba uno grande y lo ponía en el suelo.

Es una gran idea, pensó y en menos que canta un gallo inventó una máquina que producía agujeros de todos los tamaños.

Un buen hombre se enteró y se puso en contacto con Sabelotodo para que le vendiera agujeros. Era un cliente de agujeros. El negocio de Sabelotodo prosperó tanto que llegó a tener una fábrica de agujeros y a un grupo de transportistas encargados de llevar los agujeros desde la fábrica hasta el cliente.

Pero no todo era tan bonito, puesto que había unos ladrones que ambicionaban los agujeros de Sabelotodo y asaltaban a los transportistas con el propósito de apoderarse de los agujeros.

Los transportistas se veían en la obligación de hacer toda clase de rodeos para evitar encontrarse con los ladrones por el camino. Así empezó la gran aventura de los transportistas y de los ladrones de agujeros.

Desarrollo:

Antes de empezar se hacen dos grupos: los transportistas y los ladrones. Hay que señalar tres lugares en el campo de juego: la fábrica, la casa del cliente, y la cueva de los ladrones.

En la fábrica existe toda clase de embalajes de agujeros (agujeros envueltos, papeles agujereados, cajas llenas de agujeros, agujeros en conserva, botes agujereados.)

Los transportistas tienen que ir desde la fábrica hasta la casa del cliente a entregar agujeros y volver otra vez a la fábrica a buscar más mercadería.

Un transportista puede llevar tres agujeros envueltos o bien un bote de agujeros en conserva. Para llevar las cajas se precisan dos transportistas.

Cuando un ladrón toma a un transportista o a una pareja, éstos tienen que entregar los agujeros que llevan. Si no llevan ninguno (supongamos que están de vuelta a la fábrica), entonces el ladrón se lo lleva prisionero a su cueva y permanece allí hasta que viene otro ladrón llevando por lo menos tres agujeros.

Cuando un ladrón toma agujeros tiene que llevarlos a la cueva. A fin de regular un poco el juego hay dos guardias (monitores) que vigilan que los ladrones no cometan fechorías. Si ven un atraco, llevan al ladrón a la cárcel. Dichos guardias sólo aparecerán si los transportistas van muy retrasados con respecto a los ladrones.

Para ayudar a los ladrones puede haber también un ladrón en jefe (un animador) que actúa cuando sus ladrones no consiguen gran cosa.

Al final del juego se hace recuento tanto del número de agujeros que tiene el cliente como del que tienen los ladrones. El número más elevado da el vencedor.

Variante: En vez de entregar voluntariamente los agujeros, cuando un ladrón tome a un transportista lo registrará para ver si lleva agujeros. Si no los encuentra, tendrá que dejarlo libre.

11.El Juego del Rompecabezas

Argumento:

En el país de los bosques, el rey quiere, un buen día, alegrar su palacio, siempre tan triste, con la presencia de muchas princesas. Para ello manda a sus soldados a que vayan por todos los bosques del país y traigan a todas las princesas que encuentren a su castillo.

Pero cuando los soldados comienzan a tomar las princesas, todos los príncipes de los bosques se presentan al castillo para liberarlas. El rey, muy enojado, hace prisioneros a los príncipes y los encierra en una cueva, donde hay un feroz guardián. Es el rompecabezas, cuya misión consiste en vigilar que ningún príncipe se escape.

Solo existe una solución para librarse del rompecabezas: arrancarle unos adornos que lleva en el vestido. Y como el rompecabezas es muy presumido, abandona la cueva y vuelve a vestirse otra vez; mientras, los prisioneros pueden escaparse e ir al castillo a salvar a las princesas.

Desarrollo:

Los soldados del rey quieren tomar a todas las princesas del reino. Se hacen dos grupos. En el grupo de los soldados no se hace distinción entre los niños y niñas. En el otro grupo, en cambio, las niñas son las princesas y los niños los príncipes. Hay que fijar los siguientes puntos:

- * Emplazamiento del castillo
- * Emplazamiento de la cueva del rompecabezas
- * Quién es el rompecabezas
- * Los límites del país de los bosques
- * La actuación de los monitores

* Como se captura y cómo se salva

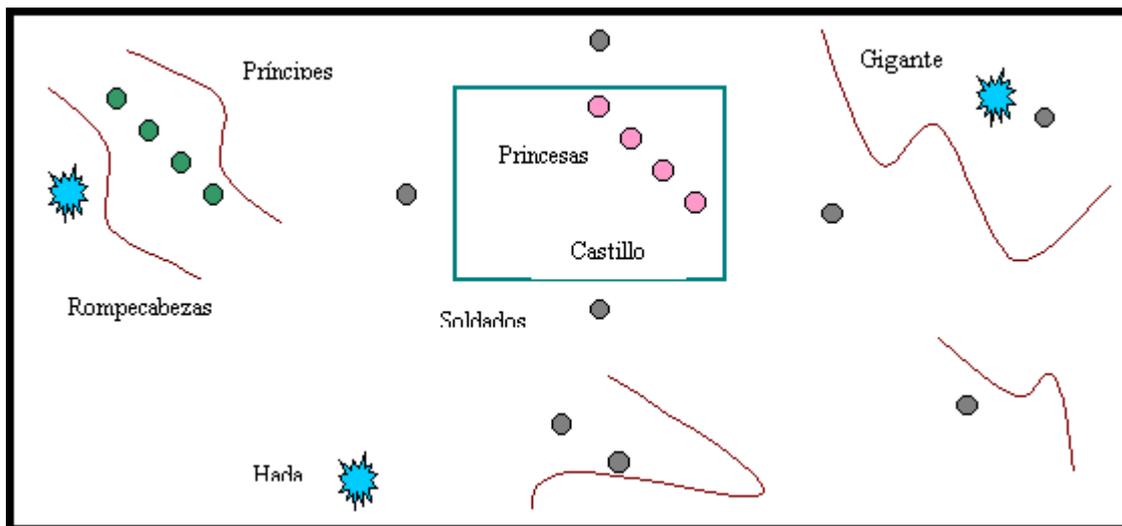
1. El castillo tiene que estar en un lugar visible y muy llano. Dentro del llano que corresponde al castillo se tiene que señalar el lugar exacto del castillo.
2. La cueva tiene que ser un sitio pequeño y algo accidentado para que el rompecabezas se pueda defender un poco. Debe estar un poco separada del castillo.
3. El rompecabezas es un niño o niña del grupo de los soldados y lleva cuatro tiras del papel en los brazos y las piernas.
4. Los límites tienen que ser espaciosos pero sin exagerar.
5. Dos monitores son el hada del bosque y el gigante. La actuación de estos monitores permite organizar el juego, sobre todo para darle emoción y controlar la duración. El hada ayuda a los príncipes a entrar al castillo. Un príncipe acompañado por el hada no puede ser atrapado. El gigante, por su parte, ayuda a los soldados. Puede capturar príncipes y llevarlos a la cueva del rompecabezas.
6. Para atrapar a un contrario hay que tomarlo bien, pues no basta con tocarlo. Si un príncipe o una princesa entran en el castillo sin que lo atrapen, tiene derecho a salvar a una princesa, pero sólo a una. Para salvar a los príncipes hay que arrancar las cuatro tiras de papel que lleva el rompecabezas, con lo cual todos los prisioneros quedan libres. El rompecabezas va a buscar otras cuatro tiras para continuar.

El tiempo de juego se divide en dos partes: al llegar a la mitad se cambian los papeles de los grupos. Al final cada parte se cuentan las princesas que en aquel momento están retenidas: gana el equipo que tiene un mayor número en su poder.

Pongamos un ejemplo: si al final de la primera parte el equipo A tiene en su poder a cuatro princesas, mientras que al final de la segunda parte el equipo B tiene a dos, el equipo ganador del juego habrá sido el equipo A.

Si en un momento del juego todas las princesas son atrapadas, aquella parte se habrá terminado y comenzará la otra.

Si en la otra parte sucediera lo mismo, los dos equipos empatarían



Comentario:

Hay que hacer comprender a los príncipes que lo que realmente interesa no es que ellos se escapen sin ser atrapados, sino de salvar a las princesas, porque si en un momento dado todas están atrapadas, el juego se acaba aunque todos los príncipes estén en libertad.

La emoción del juego radica en que haya princesas retenidas y que los príncipes entren continuamente en el castillo para salvarlas. Si la ventaja de los soldados es muy grande, entra en

acción el hada. Si son los príncipes lo que lo hacen mejor, es entonces el gigante el que entra en acción. De este modo, el juego está controlado por los monitores, que tienen una visión de conjunto del juego.

Nota: Es conveniente que los dos equipos lleven brazalete de distinto color para que no se produzcan confusiones.

12. Robin Hood

Terreno: variado (bosque, caminos, explanadas, etc.)

Material: Pañuelos o tiras de papeles, papeles para hacer cartas, disfraces.

Historia:

La acción se desarrolla en Inglaterra durante la Edad Media. El rey Ricardo Corazón de León se encuentra en las cruzadas y su hermano Juan sin Tierra quiere arrebatárle el trono. Por ese motivo dicta una carta Magna que manda firmar a todos los señores feudales con el fin de organizar una confabulación a favor suyo y en contra de su hermano. Si consigue que firmen dicha carta la victoria será suya.

En medio de todo esto, un personaje intenta ayudar al rey Ricardo, es Robin Hood, que, refugiado en los bosques de Locksley, dirige a un grupo de arqueros con los que hace la guerra al traidor Juan.

Robin Hood quiere evitar que la carta llegue a firmarse, y para lograrlo ataca a los mensajeros que llevan las cartas de una parte a otra.

Desarrollo:

Se hacen ocho grupos de diez niños: dos de ellos representan las fuerzas de Robin Hood mientras que los otros seis configuran los ejércitos de los seis señores feudales. Cada uno de dichos señores tiene un castillo, los cuales deberán estar bien separados entre sí.

Cada grupo de señores tiene una carta; después de firmarla en su propio castillo, tiene que ir pasando por los cinco castillos restantes con el fin de conseguir la firma de los demás, y una vez obtenidas las firmas llevarla al castillo de Juan Sin Tierra.

Si Robin Hood se apodera de la carta de un grupo, éste debe volver a empezar (ir a su castillo, firmar y empezar de nuevo el recorrido por los demás castillos.)

Si cuatro de las seis cartas llegan al lugar donde se encuentra Juan Sin Tierra, la Carta Magna se considera firmada. Si llegan menos, la carta no tendrá validez y Robin Hood habrá cumplido con su misión.

El número de cartas que un mismo grupo puede hacer (es decir, después de que se las hayan quitado) es de tres. Si a un grupo le quitan la carta tres veces, ya no puede empezar ninguna más.

El sistema de quitar las cartas es el siguiente: se mata a los componentes del grupo (pañuelos o tiras) y se les registra para ver si la llevan. El tamaño de la carta es bastante grande, por lo que resulta difícil esconderla.

Al finalizar el tiempo de juego, tenemos que contar las cartas que han llegado al castillo de Juan Sin Tierra: si son cuatro o más, habrán ganado los señores feudales: de lo contrario, los vencedores serán Robin Hood y el rey Ricardo.

El castillo de Juan Sin Tierra está defendido por soldados invulnerables; es difícil, pues que los hombres de Robin Hood esperen la llegada de los grupos, sobre todo teniendo en cuenta que numéricamente son el doble que cualquier ejército.

El juego durará dos días y al atardecer pueden hacerse recorridos o cualquier tipo de mensajes entre castillos.