

JUEGOS NOCTURNOS

1. La línea Maginot.

Terreno con materiales o árboles.

Material necesario: Linternas, una por "guardia", dos lumogases

Desarrollo:

Se demarca una línea de ± 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas. En el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc., además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga). Los participantes o "reos" se localizan a ± 100 metros de la línea. El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc.) y los "reos" tratan de pasar por la línea Maginot sin ser descubierto por los "guardias" que rondan por el terreno. Los "reos" mueren cuando son nombrados por algún guardia.

2. El tesoro.

Terreno con materiales o árboles.

Material: Linternas, una por "guardia", lámpara, pito.

Desarrollo:

Muy parecido a la línea Maginot.

Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y pito) sin ser descubierto por los sus guardianes, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre. Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

3. El reo loco.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Material: Una linterna por participante.

Desarrollo:

Puede ambientarse con una leyenda, con un "reo" que escapó, con un animal suelto, etc. Un animal "herido" anda suelto por el lugar y es necesario cazarlo. Para esto los "cazadores" saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar.

Es útil que de vez en cuando otro scouter realice un grito igual que el animal, para que distraiga a los "cazadores".

4. Lobos y cazadores.

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Material: Una linterna por cada 2 participantes, lámparas para delimitar el terreno.

Desarrollo:

Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos. Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.

Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.

5. Tregua en el río.

Material: 4 lumogases.

Desarrollo:

Se trazan dos líneas paralelas, separadas una de otra por 2 metros, los monitores se colocan al centro de la corriente; los participantes se colocan a las riberas, simulando ser animales, pudiendo éstos gritar como el animal asignado o en su caso actuar como tal; otro monitor deberá colocarse en un extremo del río con la lámpara que simulará ser el Sol.

El juego comienza cuando un monitor dice: "Las fuentes están vacías, y el cauce se ha secado y nosotros, Tu y Yo, seamos compañeros hasta que aquella nube deje caer el agua que rompa esa tregua"

Los participantes pueden simular beber agua con seguridad mientras el sol brille, pero tan pronto como las nubes lo cubran (se apagan las lámparas) la lluvia viene y la tregua se acaba, entonces los participantes salen corriendo a sus rincones asignados, antes de que un monitor lo capture, si alguien es capturado(a) en el momento de que la lámpara se enciende, este puede gritar "TREGUA" y se le deja en libertad enseguida.

6 . Pito loco.

Material: cintas.

Desarrollo:

Un monitor con varias cintas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los participantes deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de las cintas de manos del monitor, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El monitor puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de cintas.

7. Las cuatro colinas

Material: Cada uno de los defensores deben llevar una linterna, y debe haber dos o tres lumogases dentro del perímetro.

Desarrollo:

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con este tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales.

Escoger un terreno muy accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumogás, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores, que han recorrido 1 terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores. Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores. Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de sus participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar. Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún problemilla.

8. El prisionero

Material: cuerdas

Desarrollo:

Un prisionero es atado a un árbol del bosque por sus guardianes por varias cuerdas. Atado el prisionero, los guardianes se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. Pasados unos minutos se deja salir de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse e ir desatando las cuerdas una por una. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste volverá a su escondite. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado. El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

9. Acecho mutuo

Material: Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar.

Desarrollo:

Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (05-1km de radio). 10-15' mas tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto, pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.

10. Animales carnívoros y herbívoros.

Material: papelitos y 3 lumogases.

Desarrollo:

Se divide a los participantes en dos bandos uno serán los herbívoros (cebras, gacelas,...) y otros los carnívoros (hienas, lenes,...) y un cocodrilo que puede atacar a ambos grupos. Los jugadores se colocaran la pañoleta atrás. Habrán tres zonas de juego representada por un lumogás y limitadas por un círculo, en las cuales habrá hierva y agua representados por papeles, cada una de estas zonas representará un país Africano (Burundi, Zimwabue, Lesoto, ...) Los animales harán sus sonidos característicos. Cada animal herbívoro llevará tres vidas. El director del juego mandará por especies a ir a los pises a por agua y hierva y a los animales carnívoros a por un herbívoro y el cocodrilo se esconde para coger a cualquier animal. Cuando un animal carnívoro encuentra a un herbívoro y le quita la pañoleta le dará una vida que llevará al director del juego, y el herbívoro volverá a que el director le dé un nuevo destino; si ocurre el caso contrario el herbívoro seguirá su camino y el

carnívoro volverá para que el director le mande por otro animal. Si el cocodrilo caza a un animal está herido y debe volver a donde está el director para curarse y que al cabo de un rato le dé un nuevo destino.

11. El invisible

Material: una linterna.

Desarrollo:

Uno de los participantes será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas: Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrá otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños.

12. El oso.

Material: papeles.

Desarrollo:

Varios de los participantes con trozos de papel (tantos como equipos) con la palabra OSO deben de esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los demás participantes por equipos y guiados por el sonido del silbato deben tratar de encontrar a los osos. Cuando encuentran a uno le piden un papel y siguen buscando. Los osos pueden cambiar de sitio. Gana el equipo que más osos consiga.

13. El lince.

Material: pedacitos de papel.

Desarrollo:

Pedacitos de papel blanco son esparcidos en diferentes lugares del bosque. Durante el día los jugadores van a ver los emplazamientos de esas marcas. Por la noche se reúnen en un lugar desde donde se les da la salida: el jugador que consiga llevar el mayor número de marcas, es el que gana la partida.

14 El linternazo.

Material: una linterna por participante.

Desarrollo:

Se divide a los participantes en varios grupos, a cada grupo se le asigna un color, y a cada persona del grupo un número, letra o palabra determinada que será su "clave de identificación". Cada participante debe de disponer de una linterna, un papel y un bolígrafo. A cada participante se le pinta en las mejillas o frente la clave con el color de su grupo. Una vez que todos los participantes estén identificados, se inicia el juego; los componentes de cada grupo se esparcirán por el terreno de

juego e intentarán adivinar las claves de los componentes de otros grupos, que anotará en el papel, e intentar que no descubran la suya. Gana el grupo que al finalizar el juego adivine más claves.

15. La linterna mágica.

Material: una linterna y objetos.

Desarrollo:

Se divide a los participantes en varios grupos, cada grupo formará una base donde se colocarán formando un círculo varios objetos, y dos componentes del grupo en el centro con linternas. El juego consiste en adivinar los objetos de los otros grupos y anotarlos en un papel, sin ser descubiertos, si se es descubierto, iluminado con la linterna, debe de retroceder hasta su base.

16. Asalto a la fortaleza

Material: algo que haga de tesoro.

Desarrollo:

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 fortín 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 entre varios bandos, todos contra todos

17. La Gran Madera.

Material: una madera por equipo.

Desarrollo:

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.

18.Mensaje Traidor

Material: pañuelos.

Desarrollo:

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.

19. Jeroglífico

Material: cartulinas.

Desarrollo:

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 (Único 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.

20.Red de espionaje

Material: ninguno.

Desarrollo:

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.

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.

21.Reflector

Material: una linterna.

Desarrollo.

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 continúa.

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.

22.Contrabandistas

Material: cosas de hagan de contrabando.

Desarrollo:

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.

23. Robin hood: el rescate

Material: ninguno.

Desarrollo:

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.

24. Encendiendo el faro .

Material: ninguno.

Desarrollo:

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.

Habrà que recomendar que cada bando se divida en defensores y atacantes y se establecerà 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".

25. Operaciones secretas

Material: ninguno.

Desarrollo:

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.

26. Frutos preciosos .

Material: tiras de papel de colores.

Desarrollo:

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.

27.La Diligencia.

Material: ninguno.

Desarrollo:

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.

28.Telaraña.

Material: ninguno.

Desarrollo:

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" que comprueben si un integrante identificó realmente a otro o no.

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

29.Sitiados

Material: Ninguno.

Desarrollo:

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.

Habrà que equilibrar las parejas en cuanto a tamaño y cada sitiador no sabrà cuál sitiado saldrà 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).

Podrà utilizarse cualquier Sistema de Vidas siempre que todos lo hayan comprendido. Si el portador del mensaje es capturado: Deberà 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.
