

## SAGRILLAS

**DURACIÓN:** 120 minutos.

**UBICACIÓN:** Por las instalaciones del campamento.

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados y acampadas.

**JUSTIFICACIÓN:** A veces menos es más y la vida rural supera a la urbana.

### OBJETIVO GENERAL

Pasar un buen día jugando a juegos tradicionales y que vean que se lo pueden pasar bien sin necesidad de muchas cosas.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Resucitar juegos antiguos (posiblemente algunos lleven mucho tiempo sin jugar a este tipo de juegos).
- Recordar que no es necesario contar con material demasiado rebuscado para jugar y pasar un buen rato.

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

#### Antes:

Preparar el material y dividir los diferentes juegos por las instalaciones.

#### Durante:

1. Se separarán por Grupos de Nivel y durante 30/45 minutos jugarán a estos seis juegos: Sangre, Liebre, 1x2, Bola de fuego, Bulldog, y Pilla pilla tumbados.

- SANGRE

Cada niño elige un país (también se puede hacer con animales, fruta). El que la liga tiene que coger la pelota y decir: “*Declaro la guerra a mi peor enemigo que es... [inserte país]*” y lanzará la pelota. El que sea el país nombrado deberá ir a por la pelota mientras todos los demás huyen. Cuando coja la pelota, tiene que gritar “¡Sangre!” y tod@s deberán quedarse quietos. Entonces puede dar 3 pasos e intentar dar a alguien con ella: si le da, esa persona la liga. Si no, liga él mismo.

- LIEBRE

La persona que la liga deberá taparse los ojos y contar hasta x número (el que le diga el monitor) mientras el resto se esconden. Cuando acabe, tendrá que ir a buscarles. Cuando encuentre a alguien, tiene que decir su nombre para pillarle y

el que es pillado le tendrá que dar la mano e irse con él a buscar a más compañeros.

Los que van siendo pillados (que van de la mano, encabezados por el que la liga) pueden ser salvados si alguien que no ha sido pillado va corriendo y les toca gritando “¡corto liebre!” (sin ser pillado por el que la liga).

También puede escapar el último de la fila si consigue que el que la liga no le vea.

- 1x2

Se hace un círculo. La persona que tiene la pelota se la pasa a alguien diciendo “uno”, y esta segunda persona debe pasársela a otra diciendo “equis”. La tercera persona tiene que decir “dos” y rematar intentando darle a alguien.

- BOLA DE FUEGO:

Es como un balón prisionero, pero todos contra todos. Quien tenga la pelota intenta dar a alguien y quien sea dado se sienta en el suelo. Se pueden levantar cuando se siente la persona que les haya dado se sienta. también se pueden levantar si cogen la pelota por pasar cerca suyo o así. Cuando una persona intenta dar a otra, pero ésta coge la pelota al aire, la persona que lanzaba se sienta.

- BULLDOG:

Una persona liga poniéndose en medio de como una línea imaginaria pero que se deja claro antes de empezar, y solo se puede mover en horizontal por la línea y nunca para adelante o para atrás de ella. El resto se ponen en paralelo a esa línea y cuando el monitor diga todos intentan cruzar la línea sin ser pillados. A quien se pille se queda en la línea a pillar también en el resto de rondas. Ahora el resto vuelve a cruzar la línea desde el otro lado. Se van añadiendo todos los que sean pillados hasta que no quede nadie.

- Pilla Pilla tumbados:

La persona que la liga deberá tratar de pillar a una persona que está levantada corriendo. El resto están tumbados en el suelo en grupos de dos y pegados una persona con la otra, codo con codo. Para no ser pillada, la persona de pie corriendo, se puede tumbar en el suelo pegándose al lado de una persona que está tumbada en el suelo pegada a otra. La persona que está en el lado opuesto del ahora grupo de 3 formado se tiene que levantar y es la persona que perseguida por la que liga. Cuando una persona es pillada, ahora la liga y persigue a otra persona que elige el monitor.

2. Después de jugar a estos juegos, se les dividirá por Tiendas y tendrán que ir con los distintos monitores que habrá distribuidos para jugar a los siguientes juegos (durante 1 hora aprox.): Pepes y pepas, Pared, Comba, Limbo, Abuelita abuelita, Gallinita ciega, Escondite inglés (cada monitor tendrá asignado un juego y los grupos irán rotando de uno a otro).

- PEPES Y PEPAS

Se dividen entre pepes y pepas y se sientan en dos filas dándose la espalda. El monitor dice “pepes” o “pepas” y se levantan y salen corriendo, y los otros tienen que levantarse e ir a pillarlos. Si son pillados, los que perseguían consiguen 1 pto, y si no son pillados, los que huían consiguen 1 pto.

- PARED

Se hace una fila y el primero lanza la pelota contra la pared e intenta saltar sobre ella, para que el segundo pueda cogerla y lanzarla de nuevo, y así sucesivamente

- COMBA

Saltar a la comba cantando las típicas canciones.

- LIMBO

Con música y con un palo largo sujetado entre dos personas en horizontal, se pasa por debajo, y cada vez que todos hayan pasado por él, se va bajando la altura del palo.

- ABUELITA ABUELITA

Una persona (monitor o acampado) hace de abuelita que se sitúa a unos metros de distancia del resto, que están enfrente y hacen preguntas como “abuelita abuelita cuánto te gustan los espaguetis?” y las respuestas de la abuelita son un número de pasos y estos pueden ser de hormiguita, de gigante, etc. Así cada acampado va avanzando y tienen que llegar a la abuelita.

- GALLINITA CIEGA

El que la liga deberá taparse los ojos con un pañuelo y, tras dar unas cuantas vueltas sobre sí mismo, tratar de pillar al resto. Cuando pille a alguien, deberá adivinar de quién se trata (si acierta, esta persona la liga).

- ESCONDITE INGLÉS

Una persona cuenta con los ojos tapados y de espaldas al resto que empiezan a unos metros detrás. Quien cuenta dice la frase “un, dos, tres, al escondite inglés sin mover las manos ni los pies”, y los demás avanzan, y cuando termina se gira y mira a los demás que se han tenido que parar y hacer de estatuas. Si ve a alguien en movimiento se queda eliminado. Se vuelve a hacer lo mismo hasta que lleguen a donde se cuenta. Se puede hacer varias rondas con variaciones al avanzar, como ir a la pata coja, saltando imitando a un conejo con las manos y saltando con los pies juntos, u otras.

3. Por último nos reuniremos todo el campamento y jugaremos a los siguientes juegos: Calles y avenidas, Semáforo, Polis y cacos, y Macrotuli.

- CALLES Y AVENIDAS

Una persona liga y persigue a otra, el resto se ponen en varias filas con los brazos alargados, prácticamente rozando las manos del de al lado y sin moverse del sitio. Para correr solo pueden hacerlo por las calles o las avenidas, que las harán el resto estando en horizontal (calles) o vertical (avenidas). No se pueden pasar bajo los brazos. El monitor dirá cuando quiera si hacen calles o avenidas, o luego puede ser un niño quien lo haga.

- SEMÁFORO

Se colocan en 6 filas y un monitor va diciendo verde (se quedan como están), amarillo (se agachan) o rojo (darse la vuelta). Se empieza haciendo unas cuantas de prueba. Los que se equivoquen se van eliminando.

- POLIS Y CACOS

Se dividen entre polis y cacos. Los polis empiezan contando en la cárcel y los cacos salen corriendo. Si un poli pill a un caco, lo lleva a la cárcel, y éstos se van dando la mano haciendo como una cadena. Si un caco que no está pillado se acerca a la cárcel y toca la cadena se liberan.

- TULI-PAN

Se trata de un pill-pilla en el que para salvarte puedes decir “tuli” y quedarte quieto, con las piernas abiertas y los brazos extendidos, y de esta forma evitarás ser pillado pero tendrás que esperar a que otra persona pase por debajo de ti (y diga “pan”) para poder volver a moverte y seguir jugando.

**Después:** Recoger todo el material utilizado.

## RECURSOS PERSONALES

- 13 monitores que tengan asignado un juego de los que se jugarán por tiendas
- 3 monitores (pueden ser de los 13 anteriores) que expliquen los juegos por grupos de nivel (uno por cada grupo de nivel)
- 1 monitor que explique el Tuli-pan

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT. GENERAL
Pañuelo	1		✓
Palo limbo	1		✓
Comba	1		✓
Pelota	3		✓