

**Listado de juegos de habilidad**

Gallitos (cojito)	Relevos empujando con la nariz un limón
Liebres y lebreles	Relevos llevando limones en una cuchara
Habilidad manual	Relevos con una moneda en las rodillas
Teléfono descompuesto	Relevos con una pelota en las rodillas
Relojes o saltar la cuerda movediza	Dibujando con la boca
Bajo los arcos	Escaleras
Un peso sobre la cabeza	Conociendo a mis compañeras
Josafat	Carrera de hojas
La fila mas grande	Sardinas
Memoria	¿Te gusta mi vecino?
Llamadas nocturnas	Tren ciego
Las banderas	Troncobol
Cebollitas	Carrera pecho tierra
Tachar el círculo	Juntas el ciempiés
Nalga dura	La celda
Mancha	Riña de gallos
La casita	Carrera ciega
Carrera de slalom	Lucha suiza
Espalda contra espalda	Pasar el huevo
Estira y afloja	Juegos antiguos (resorte)
Cinturonazo	Pericos
El gato en la ratonera	Escondiendo mi número
Cinturón escondido	Batalla de los globos
Silbatito	Habla y haz lo contrario
Los grupos	Gira la tortuga
Atrapar al toro	País pueblo ciudad
El matahambre	¿Un qué?
Esquivar la pelota	Canción de desafío
Adentro y afuera	Alcanzar la pañoleta
El oso apaleado	Sin reír
El abigeo	Escondite al revés
Envenenamiento	
Lanzamiento de zapatos	
Pelea de gallos (cuncillitas)	
Enjambre	
Colonizadores e indios	
Lagartos	
Calles y avenidas	
Relevos de animales	
Roba queso sucio	
Roba queso limpio	
Mímica	



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



### **Juego.- Gallitos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Supera su rendimiento en la práctica del deporte elegido y demuestra saber ganar y perder

Se forma un círculo con la tropa, se escogen dos gallos y deberán de poner cojito a tratar de tirarse uno al otro estando los dos de cojito, el primero que baje el pie pierde.

### **Juego.- Liebres y lebreles**

Material.- nada

Objetivo intermedio.-

Se forma un círculo cogidos de las manos. Uno hace de liebre y tiene que ser cogido por dos que hacen de lebreles. Las liebres no pueden cruzar el círculo. Hay dos o más lebreles.

### **Juego.- Habilidad manual**

Material.- varios

Objetivo intermedio.-

- Perfecciona sus habilidades manuales

Pueden ser varios tipos de actividades manuales que no lleven mucho tiempo, ya que si se tardan mucho los scouts tienden a aburrirse.

### **Juego.- Teléfono descompuesto**

Material.- mensaje

Objetivo intermedio.-

Un scouter deberá de dar un mensaje a la guía de patrulla, ella a la que viene atrás y así a toda la patrulla, debe de llegar al siguiente scouter que deberá a estar a una cierta distancia cada niño de otra

### **Juego.- Reloj o saltar la cuerda movediza**

Material.- cuerda y cojín

Objetivo intermedio.-

El coordinador tendrá una soga con una almohada atado en el otro extremo. Todas las demás personas, formarán un círculo, el scouter en el centro del círculo deberá girar con la soga, los scouts deberán saltar, agacharse, o esquivar el objeto tratando que no los toque. La persona que no logró hacer este objetivo queda afuera

### **Juego.- Bajo los arcos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Las patrullas forman en línea tomadas de las manos. Entre muchacho y muchacho hacen un hueco. El scouter numera los huecos y le dice al primero o al último muchacho que se



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



introduzcan sin soltarse la patrulla por uno de los huecos. La patrulla que lo hace más rápido y sin soltarse gana

### **Juego.- Un peso sobre la cabeza**

Material.- un peso

Objetivo intermedio.-

Saldrán por relevos con un peso en la cabeza hasta un lugar determinado de ida y regreso toda la patrulla, si se le cae el peso tiene que regresar a lugar de salida, gana la que primero termina y sin que se le caiga el peso

### **Juego.- Josafat**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

La tropa forma en círculo, dentro del círculo hay dos scouts, uno con los ojos vendados, tiene que coger al otro scout. El scout con los ojos vendados dice "Josafat", el otro scout tiene que decir "sí, señor".

### **Juego.- La fila más grande**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

La tropa con la ropa y los aditamentos que traigan deberán de hacer una fila, la que este mas grande gana.

### **Juego.- Memoria**

Material.- memoria de cualquier tipo

Objetivo intermedio.-

Deberán de encontrar la mayor parte de parejas, este juego se puede manejar con infinidad de variables para poder llevar a cabo los objetivos intermedios

### **Juego.- Llamadas nocturnas**

Material.- silbato y pañuelos

Objetivo.-

Se distribuyen todos los scouts aleatoriamente en un terreno despejado. Todos tienen los ojos vendados. Los guías están a parte cada uno en un sitio distinto. Ellos empiezan a llamar a sus scouts gritando el color de su patrulla y estos tienen que llegar al guía lo más rápidamente posible. La patrulla que se reúne antes gana.

### **Juego.- Las banderas**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Se dividen los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo, también debe elegir un



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



emplazamiento que será la cárcel en la que pondrá a los miembros del otro equipo que coja prisioneros.

El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve la pañoleta, y se le deposita en la cárcel.

Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello. Estos deben ser capaces de llegar hasta la cárcel, y solo entonces pueden volver a su campo para estar seguros. Pero ninguno de ellos (ni los liberados ni el liberador) pueden ir a coger la bandera hasta que regresen a su campo.

Es un juego muy divertido, y se pueden jugar varias partidas si se ve que están resultando demasiado cortas. Lo recomendable, como en todos los juegos, es dejar de jugar cuando se vea que los chavales se lo están pasando bien, para dejarles buen sabor de boca y no quemar demasiado el juego.

### **Juego.- Cebollitas**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se sentarán los niños agarrándose de donde puedan de la de enfrente, las otras patrullas tratarán de soltarlas

### **Juego.- Tachar el círculo**

Material.- gises

Objetivo intermedio.-

Se hará un círculo por cada patrulla con gis, se quedará un vigilante y el resto tratará de llenar de tachar otro círculo, gana la patrulla que tenga menos taches.

### **Juego.- Nalga dura**

Material.- 1 cuerda o piolas

Objetivo intermedio.-

- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo

Se forma un círculo con la cuerda no muy grande. Se meten los scouts y tendrán que ponerse las manos en la nuca, se trata de que a puras nalgadas y caderazos se saquen los unos a los otros del círculo, el que toque la cuerda o salga se va saliendo del juego gana el último en salir

### **Juego.- Mancha**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se dispersaran las niños en un determinado espacio, habrá una que tratará de manchar a alguien, en donde la toque debe de poner su mano, deberá de tocarla una que no



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



tenga la mancha para poder curarse, de manera contraria tendrá que estar tocándose esa parte durante el juego

### **Juego.- La casita**

Material.- suéter, pañoletas o pañuelos

Objetivo intermedio.-

Se forma a la tropa en círculo y este se hace grande. En el lugar de cada jugador se traza una cruz con los pañuelos, se escoge a un scouts que empezará el juego corriendo a trote lento por fuera después de haber corrido una distancia corta, toma el brazo de un scout y le dice: ven conmigo, este se coloca tras el y ambos corren alrededor del círculo, repitiendo lo mismo hasta que son 3 o 4, entonces un scouter gritará a la casita y cada uno tratará de tomar uno de los lugares libres. El jugador que quede fuera comenzará el juego la próxima vez

### **Juego.- Carrera de slalom**

Material.- 2 pelotas

Objetivo intermedio.-

Se llama a la tropa en círculo se hace muy grande dicho círculo, se toman 2 scouts que estén juntos y se les da a cada uno una pelota que la tienen que llevar atrás (espalda), uno saldrá a la derecha y otro a la izquierda, de cojito con la pelota atrás cada uno debe darle toda la vuelta al círculo y regresar a su lugar entregando la pelota a su compañero de al lado, cuando van dando la vuelta de en ir zigzagueando (como slalom) es decir, pasar por delante de uno, atrás y adelante sucesivamente.

### **Juego.- Espalda contra espalda**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se forman 2 círculos con el mismo número de muchachos, procurando que sobre, el que queda se coloca en medio de los 2 círculos que a una señal empezarán a girar en dirección del reloj, a una segunda señal todos los scouts corren hacia el centro del área tratando de colocarse de espalda con algún scouts del círculo opuesto, el que queda tratará de conseguir pareja y si la obtiene, el que no la tiene será el que queda

### **Juego Estira y afloja**

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

En este juego se debe ejecutar lo contrario de lo que se dice. Todos los jugadores tienen en sus manos una cuerda que forma un círculo, a la voz de estiren tienen que aflojar y viceversa y el que haga lo contrario esta fuera

### **Juego.- Cinturonazo**

Material.- un cinturón

Objetivo intermedio.-

La tropa se coloca en círculo, el scouter empieza a dar vueltas para afuera del círculo hasta que escoge un scout al que le entregará el cinturón y este le empezará a pegar al



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



que este a su lado derecho. Este deberá de correr alrededor del círculo para que no le peguen hasta llegar a su lugar, el que trae el cinturón hace lo mismo que el scouter

### **Juego.- El gato en la ratonera**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se forma a la tropa en círculo, se escoge a 2 muchachos uno será el ratón y otro el gato, el ratón se coloca dentro del círculo y el gato fuera, al silbatazo el gato trata de atrapar al ratón, ambos jugadores pueden correr tanto adentro y afuera del círculo, los otros scouts que están agarrados de las manos, ayudan alzando y bajando las manos para que pase el ratón e impedir que lo atrape el gato, cuando este lo atrapa, este se incorpora al círculo, se escoge a otro scout que será el gato y el gato anterior será el ratón.

### **Juego.- Cinturón escondido**

Material.- cinturón

Objetivo intermedio.-

Deberá de uno de los scouts deberá de esconder el cinturón, al momento que esté escondido, todos deberán buscarlo y el que lo encuentre tratará de pegarle a todos y al primero que le pegue deberá esconder el cinturón la siguiente vez

### **Juego.- Silbatito**

Material.- silbato y pañuelos

Objetivo intermedio.-

La tropa completa deberá de taparse los ojos con un pañuelo y deberán de seguir el sonido del silbato, el la que toque al scouter que lleva el silbato gana.

### **Juego.- Los grupos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se forma a la tropa en círculo. Tendrán que estar girando y cuando digan el número que grita el scouter, tendrán que formar grupos del número dicho. Eliminándose los que queden fuera de los grupos.

### **Juego.- Atrapar al toro**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo

Se forma a la tropa en círculo, todos tomados de las manos, se escoge a un scout que será el toro, este se coloca dentro del círculo y tratará de salir de el, rompiendo las barreras que forman las manos, ya sea pasando por arriba o debajo, si consigue escaparse se le contará 5 segundos y se dará un silbatazo para que todos los jugadores le persigan hasta atraparlo. El que lo atrape se convierte en toro. El toro tendrá 2 oportunidades para escapar y si no lo consigue se cambia de toro





## Asociación de Scouts de México Grupo 50



### **Juego.- El matahambre**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se forman 2 círculos concéntricos bien grandes de manera que cada columna tenga 2 scouts, se escoge a uno que corre por la parte externa del círculo, debe tocar a un scout que a su vez jalará a su compañero de columna y los 3 deberán correr 2 vueltas, hasta llegar al punto de partida. Los 2 primeros que lleguen y se coloquen en la columna se quedan ahí y el otro continuará el juego

### **Juego.- Esquivar la pelota**

Material.- 2 pelotas grandes

Objetivo intermedio.-

Se forma a la mandada en círculo y pasa una patrulla al centro, cerrando los demás el círculo, se trata de pegarle a los scouts de adentro con cualquiera de las 2 pelotas gana la patrulla que dure mas adentro

### **Juego.- Adentro y afuera**

Material.- gis

Objetivo intermedio.-

Se traza en el suelo un círculo que representa el estanque, los scouts se colocan alrededor del círculo por la parte de afuera. A la voz de mando de adentro del estanque, deben brincar adentro de la línea y cuando digan afuera del estanque, deberán brincar nuevamente hacia atrás, así se continúa el juego hasta que algún scout se equivoque y se salgan del juego, gana el scout que quede al último

### **Juego.- El oso apaleado**

Material.- pañuelos piolas y cuerda

Objetivo intermedio.-

La cueva del oso consiste en un círculo trazado en el suelo, dentro del cual camina a gatas el jugador que se hace el papel de oso, el cual lleva una cuerda atada a la cintura y el otro extremo de dicha cuerda está en manos del guardián (del oso) cuya misión es detener al pobre oso contra los que lo hostigan, al efecto tiene en la mano un pañuelo al que se le ha hecho un nudo. El oso da la señal de que el juego puede empezar y mientras se arrastra por dentro de su cueva, los cazadores le apalean con sus pañuelos anudados, les es permitido hacer lo que quiera para que no le peguen, los cazadores que sean tocados por el pañuelo del guardián quedan fuera

### **Juego.- El abigeo**

Material.- 1 pelota de esponja.

Objetivo intermedio.-

Todos los scouts, excepto uno, forman un círculo grande y el que queda fuera es el abigeo. A uno de los scouts en el círculo se le escoge secretamente para rancharo, el abigeo que no sabe a quien escogieron entra al círculo y se roba una manzana, pero tiene que volver a salir de agujero por donde entró, el rancharo escogido tiene que atrapar al abigeo, pero solo puede hacerlo cuando éste ha tomado la pelota, el abigeo



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



debe ser muy cauto y el rancharo tratará de no hacer visajes (para no darse a conocer) y poniéndose en guardia demasiado aprisa

### **Juego.- Envenenamiento**

Material.- piola

Objetivo intermedio.-

Se forma a la tropa en círculo, todos tomados de las manos, adentro del círculo se forma un círculo mas pequeño con una piola, se trata de que giren hacia un lado y otro tratando de que el compañero de al lado o de enfrente toquen o pisen el círculo, el que pisa el círculo o dentro de el esta envenenado y cuando esto sucede toda la tropa grita envenenado y rompiendo el círculo escaparán, siendo perseguidos por el envenenado, los que haya tocado abandonará el juego y si ninguno fue tocado entonces saldrá el envenenado

### **Juego.- Lanzamiento de zapatos**

Material.- zapatos

Objetivo intermedio.-

Se formarán en una línea y lanzarán sus zapatos, gana la que llegue más lejos su zapato.

### **Juego.- Enjambre**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se separa una patrulla y se lleva a donde no vean que hace el resto de la tropa, se hará un círculo y de este se empezará a enredar al resto de la tropa, ya que este bien enredada, la patrulla que se separó deberá de lograr desenredar el enjambre.

### **Juego.- Colonizadores e indios**

Material.- pañuelos 20 objetos

Objetivo intermedio.-

La mitad de los niños, forman un círculo con los ojos vendados, parados, separados unos de otros, para que les permita extender sus brazos hacia los costados sin tocarse unas con otros. El resto son los indios. En el centro del círculo se encuentran 20 pedazos de papel u objetos. Los indios se arrastrarán dentro del círculo para recoger los papeles u objetos, Pasarán de a uno o dos por vez. Si los colonizadores oyen algún ruido mueven los brazos, y si logran tocar algún indio, este se muere debiéndose quedar sentado viendo el resto del juego. Se concede un límite de tiempo, al final del cual se cuentan los papeles u objetos recogidos por los indios. Los equipos cambian de lugares, el tesoro vuelve al centro, se da el mismo límite de tiempo y el juego continúa, para ver cuál de los 2 bandos ha juntado más objetos o papeles y ese es el que gana.

### **Juego.- Lagartos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-





## Asociación de Scouts de México Grupo 50



Se hace un círculo y en medio se ponen dos scouts que estarán como lagartos y tratarán de tirarse uno al otro, el primero que caiga pierde.

### **Juego.- Calles y avenidas**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se hacen varias filas, y extienden los brazos, puede ser a lo ancho o a lo largo dependiendo de que se diga si calles y avenidas, se escogen 2 scouts uno que es policía y otro que es ladrón, si llega a tocar el policía al otro, el ladrón se convierte en policía y se busca otro ladrón.

### **Juego.- Relevos de animales**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Por relevos cada niño se le dará un animal y deberá de salir actuando como el, hasta un determinado punto y de regreso.

### **Juego.- Roba queso sucio**

Material.- silbato

Objetivo intermedio.-

Se dividirá en dos la tropa y se numeran los niños, se ponen dos líneas con los scouts en medio se pone el silbato, el primero que lo silbe gana, en este juego puede haber variables como hacerlo con un pañuelo, con agua, con dulces, etc. La variante en este juego es que se puede hacer en líneas, en estrella y en círculo

### **Juego.- Roba queso limpio**

Material.- pañuelo y piola

Objetivo intermedio.-

Se jugará como roba queso pero con la diferencia que aquí gana el que tenga mas astucia, llegarán los dos scouts a donde esta la piola con un pañuelo encima y para poder ganar debe de tomar el pañuelo y llegar hasta su lugar sin que lo toque el compañero.

### **Juego.- Mímica**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Demuestra aceptar el significado para su vida de la ley, los principios y la promesa
- Aplica la ley y los principios en las actividades de la unidad y en su vida personal

Por patrulla intentarán con mímica decir la ley, la promesa, las máximas, la oración y el resto de la tropa deberá adivinar que nos quieren decir.

### **Juego.- Relevos empujando un limón con la nariz**

Material.- limón

Objetivo intermedio.-



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



Por relevos saldrán cada una empujando el limón con la nariz hasta un punto determinado, gana la patrulla que termine primero.

### **Juego.- Dibujando con la boca**

Material.- plumones, hojas

Objetivo intermedio.-

- Conoce los principales símbolos de la hermandad mundial de los scouts
- Promueve en su patrulla y en su unidad actividades destinadas a interiorizar los valores de su cultura

Por relevos saldrán cada una y deberán de ir haciendo un dibujo y deben de adivinar que quieren dibujar todas, no debe de haber comunicación entre ellas.

### **Juego.- Escaleras**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se divide la tropa en 2 equipos, estos se forman en fila, quedando los scouts frente a frente, deberán sentarse y estirar bien las piernas y juntas de tal manera que se toquen los pies del de enfrente, el juego empezarán la pareja de cualquier extremo, estos saldrán corriendo cada uno en su fila hasta llegar al otro lado de la escalera, en ese momento se voltean espalda con espalda los scout para que baje la escalera el scout y cuando llega deben pararse y ponerse con las piernas abiertas para que pase por abajo y llegar a su lugar para que salga el siguiente scout.

### **Juego.- Conociendo a mis compañeras**

Material.- Un balón.

Objetivo intermedio.-

La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de los niños (niño 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niño 2). Mientras la que fue nombrada (niño 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, la niño (niño 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niño 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los niños que corrían escuchan esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niño 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el niño nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

### **Juego.- Carrera de hojas**

Material.- hojas

Objetivo intermedio.-

Por relevos saldrán soplando las hojas de ida y regreso, gana la que termina primero



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



### **Juego.- Las sardinas**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

### **Juego.- ¿Te gusta mi vecino?**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se hace sentar a todos los scout en un círculo y uno se pone de pie (castigado).El que esta de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO? Si contesta que NO vuelve a preguntar el que esta de pie. ¿PORQUE?, el que esta sentado entonces contestará. PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

### **Juego.- Tren ciego**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Se tapan los ojos toda la patrulla excepto el subguía, deberá de indicarle a toda la patrulla por donde debe de ir y deberán llegar a un determinado lugar

### **Juego.- Tronco bol**

Material.- un tronco

Objetivo intermedio.-

Deberán de buscar un tronco, lo mas grande posible, la patrulla deberá de lograr llegar al lado contrario de donde se encuentra su lado la patrulla que primero logre esto será la que gane.

### **Juego.- Carrera pecho tierra**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se marcan los extremos del campo, más o menos 20 mts, todos los scouts se colocan detrás de la línea de partida y ponen en pecho tierra y así tendrán que cruzar el campo y regresar



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



### **Juego.- Juntar el ciempiés**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se forma a la tropa en barras y se distribuyen en línea a unos cuantos metros separados unos de otros, al silbatazo empieza el subguía, (todos estarán sentados), a caminar con las pompas, hasta llegar a donde la cintura y los dos empiezan a caminar sentados, luego llegan donde se encuentra el siguiente scout y hacen lo mismo hasta llegar al guía. A uno metros del guía estará la línea de llegada, cuando cruce toda la patrulla primero gana.

### **Juego.- La celda**

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

Se pondrán varios círculos en el suelo que servirán como celda de liberación, calculando 2 o 3 scouts por cada celda. Todos los scouts deberán ocupar las celdas, excepto uno que será el perseguidor. Al silbatazo todos deberán salir de su celda y deberán ocupar otra que no sea la misma, el perseguidor tratará de tocar a uno para hacerlo prisionero. Cuando toque a alguien, se tomarán de las manos y así, tratarán de tocar a todos los que puedan. Mientras estén en alguna celda no podrán ser tocados. Solo los jugadores de los extremos pueden hacer prisioneros y no los pueden hacer si la cadena se rompe. Los silbatos se darán cada 7 o 10 segundos y los scouts que no salgan de su celda se consideran atrapados.

### **Juego.- Riña de gallos**

Material.- piola

Objetivo intermedio.-

Se divide a la tropa en 2 grupos. Se pone en medio de los 2 grupos un círculo con una piola de un metro y medio de diámetro aprox. Se enumera cada grupo y pasan los números uno o el que se quiera. Estos se colocan adentro del círculo, parados sobre un pie, con los brazos cruzados en el pecho. Al silbatazo tratan de que el otro salga del círculo, lo pise o ponga a otro pie.

### **Juego.- Carrera ciega**

Material.- Pañuelos y pañoletas

Objetivo intermedio.-

Se llama a la tropa en hileras. Todos los scouts deben vendarse los ojos excepto los guías, quienes deberán al silbatazo guiar a su patrulla (todos)

### **Juego.- Lucha suiza**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Los participantes se dividen en dos cuadros, de un número igual de jugadores. La lucha comienza con la participación de un hombre de cada cuadro, los cuales se acuestan boca arriba, uno al lado de otro, de manera que sus brazos derechos se toquen y sus piernas se extiendan en sentido opuesto. Al silbatazo corto, los luchadores levantan y



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



bajan las piernas derechas tres veces y a la tercera las entrelazan y luchan. Será vencedor el que hace dar una vuelta a su contrario.

### **Juego.- Pasar el huevo**

Material.- un huevo

Objetivo intermedio.-

Un niño de la patrulla llevará escondido el huevo en alguna parte de su cuerpo, toda la patrulla deberá de hacer como que cualquiera de ellos lleva el huevo, tiene que pasar de un lugar a otro toda la patrulla y principalmente el huevo sano y sin romperse.

### **Juego.- Pericos**

Material.- un huevo

Objetivo intermedio.-

### **Juego.- Escondiendo mi número**

Material.- Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

Objetivo intermedio.-

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número

### **Juego.- La batalla de los globos**

Material: Un globo por participante

Objetivo intermedio.-

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado

### **Juego.- Habla y haz lo contrario**

Material: ninguno

Objetivo intermedio.-

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto

### **Juego.- Gira la tortuga**

Material: ninguno

Objetivo intermedio.-

Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo. .

### **Juego.- Ciudad pueblo país**

Material: ninguno

Objetivo intermedio.-

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N.

El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

### **Juego.- ¿Un qué?**

Material: ninguno

Objetivo intermedio.-

Definición: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

Objetivo: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.

Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos.

Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.

### **Juego.- Canción de desafío**

Material: ninguno

Objetivo intermedio.-





## Asociación de Scouts de México Grupo 50



Definición: Consiste en una competición musical.

Objetivo: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes

- Canta habitualmente y conoce numerosas canciones

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo.

El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.

### **Juego.- Alcanzar el pañuelo**

Material: 1 cuerda y un número de pañuelo igual número de equipos que participarán.

Objetivo intermedio.-

Pueden formarse tres equipos o más, los que se colocarán dentro de un círculo formado por una cuerda. El objetivo del equipo es alcanzar el pañuelo que se encuentra frente a su equipo, el que debe estar mínimo a 2 metros de distancia. El juego es bastante entretenido si los equipos son parejos en fuerza, ya que todos empujan la cuerda hacia su pañuelo.

### **Juego.- Sin reír**

Material: ninguno

Objetivo intermedio.-

Todos los scouts se ponen en una línea mirando al scouter o otro scout. Este empieza hacer cosas y los demás deben imitarlo sin reírse. Si se ríen tres veces se eliminan.

### **Juego.- Escondite al revés**

Material: ninguno

Objetivo intermedio.-

Desarrollo Es un juego para jugar mejor por la tarde/noche. Uno la liga y se esconde. Pasado un tiempo los demás van a buscarle, pero por separado. Si alguien le encuentra, se queda escondido con él. Así hasta que sólo queda uno que será el que pierda (o no gane :).

**Listado de juegos de desfogue**

Piedras	Futbol con los pies atados
Valpulearlos	zapatazos
Veneno	Gemelos
Caramelos y carnicas, aguilas y sol	Batalla de globos
Dragones	Relevos para tomar refresco
Fañol	Relevos para comer donas
Futbol con 2 pelotas	Relevos para dar vuelta a una moneda
Arite	Quemados
Futbol escocés	Encantados americanos
Atrapar patas	Carretillas
Futbol en cuncillas	Muro
Caza de zorra	Relevos con pelota en las rodillas
El rey cesar	Relevos comer pinole y chiflar la cucaracha
3 picos	Conquista del círculo
Franceses e ingleses	Chicote scout
Familia de pájaros	Números
Nave espacial	Esquivar la pelota
Rodeo arrastrado	Cinturón escondido
Enjaulados	Fogatas humanas
Asalto al castillo	
El rey pide	
La araña y la mosca	
Víbora kaa	
Carrera con pies atados	
Escaleras	
El bombardeo	
Alta tensión	
Los pájaros bobos	



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



### **Juego.- Piedras**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se ambienta con magia y 2 niños serán las magas y en cuanto toquen a otro niño se quedará congelada y sentada hasta que llegue alguien de su patrulla, le pase por encima y de nuevo quede liberada.

### **Juego.- Vapulearlos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Hacer un círculo, sentadas todas encorvadas hacia dentro, con las manos en la espalda, uno de ellos saldrá con un pañuelo en las manos y dará vueltas al círculo hasta que le aviente el pañuelo a las manos de una de las sentadas, y esta se parará y tratará de pegarle con el pañuelo hasta que llegue a su lugar. Ella será la siguiente que entregue el pañuelo.

### **Juego.- Veneno**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Hacer un círculo con un árbol o algo en el centro los niños darán vueltas a un lado si se da un silbatazo y a otro si se dan dos silbatazos y si se dan tres silbatazo se estirarán, la que se suelte salen del juego

### **Juego.- Aguila y sol, caramelos y carnitas.**

Material.- moneda

Objetivo intermedio.-

Se hacen dos bandos dándose la espalda y cuando se da la voz de caramelos o carnitas corren a perseguirse dependiendo que se diga, si se dice caramelos, ellas persiguen a las carnitas y si se dice carnitas ellas persiguen a los caramelos.

### **Juego.- Dragones**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Toda la patrulla se toman de la cintura, poniendo un pañuelo en la última niño y la patrulla, tratará de tomar los demás pañuelos de las otras patrullas

### **Juego.- Fañol**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Es como los dragones pero es individual.

### **Juego.- Futbol con dos pelotas.**

Material.- 2 pelotas

Objetivo intermedio.-

Se divide la tropa en 4 grupos y se ponen 4 porterías y se les dan 2 pelotas, se trata de que por cualquier portería, menos la suya, los equipos metan gol, gana el equipo que meta mas goles.

**Juego.- Ariete**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se divide la tropa en 2 equipos, se forman 2 filas y se trata de que se abracen fuertemente formando una cadena, cada equipo tratará de romper lo mas rápido posible la otra cadena y el que lo haga así será el equipo ganador.

**Juego.- Futbol escocés.**

Material.- 1 pelota

Objetivo intermedio.-

Se divide la tropa en 2 equipos, todos se vendan los ojos ya sabiendo en donde está la portería del contrario. Los jugadores de cada equipo se coman de la mano y así tratan de pegarle a la pelota, el campo denominado para el juego debe ser pequeño, el equipo que meta mas goles gana.

**Juego.- Atrapar patas**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se divide la tropa en 2 se toma un scout que va a ser el atrapador, tiene que ir atrapando a los demás scouts y quitarles algún zapato. Se supone que el atrapador no trae ese zapato. A los que les va quitando zapato tienen que ayudarlo a atrapar a los demás

**Juego.- Futbol en cuclillas**

Material.- pelota

Objetivo intermedio.-

Se juega igual que el futbol, solo que en cuclillas y pasando la pelota con las manos

**Juego.- Caza de zorra**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Se toma un scout como el cazador y los demás serán zorros. Los zorros tendrán un escondite en donde el cazador no podrá atraparlas, a la zorra que agarre el cazador será convertida en perro que ayudará al cazador, si un perro agarra a una zorra deberá detenerla hasta que venga un cazador y la toque, entonces se convierta en perro.

**Juego.- El rey cesar**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



Se marcan 2 bases en los extremos del campo, todos los jugadores, excepto uno, están en la base, el que queda será el rey cesar y se pasará al centro del campo, los demás jugadores deberán dejar la base y salir a la otra, el rey tratara de atrapar a los mas que pueda y los convertirá en reyes tocándoles la cabeza y diciendo yo corono al rey.

### **Juego.- 3 Picos**

Material.- cuerda

Objetivo intermedio.-

La tropa se divide en 3 equipos y se colocan cada equipo en el extremo de la cuerda que tendrá 3 picos, el equipo que jale mas vencerá.

### **Juego.- Franceses e ingleses.**

Material.- varios objetos

Objetivo intermedio.-

La tropa se divide en 2 bandos, se marca el campo de batalla y un pequeño lugar donde serán los fuertes de cada bando. En el fuerte se colocarán objetos que será el tesoro y una persona será el guardia, empieza el ataque y el objeto del ataque es de hacerse de todos las municiones del equipo contrario. Se puede hacer un prisionero pro el simple hecho de tocarlo en territorio enemigo a menos que este haya tomado una munición, pues entonces queda a salvo y puede retirarse a su fuerte solo se pueden llevar una munición a la vez los prisioneros se colocan detrás del fuerte y serán liberados si son tocados por sus compañeros el prisionero liberado y el liberador deberán regresar a su propio territorio antes de seguir el combate y lo harán dándose la mano pues de lo contrario serán capturados, gana el que tenga mas municiones

### **Juego.- Familia de pájaros**

Material.- 2 piolas

Objetivo intermedio.-

Se forman 2 equipos iguales, unos serán pájaros de una especie A y los otros de una especie B, los de A tienen la cualidad de que caminan con una pata y los B caminan en cucullas, se marcan 2 nidos uno para A y otro para B, se aleja a los pájaros de sus nidos y a un silbatazo se trata de que lleguen A o B primero a su nido, el que lo haga mas rápido gana

### **Juego.- Nave espacial**

Material.- cuerda y dulces

Objetivo intermedio.-

Se forma un círculo con la cuerda y a unos 5 pasos se colocan dulces alrededor del círculo, se trata de que los scouts giren hacia un lado determinado y al silbatazo traten de jalar hasta llegar a donde están los dulces

### **Juego.- El rey pide**

Material.- depende con que técnica se haga

Objetivo intermedio.-



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



Este juego se puede hacer, el scouter pidiendo algo determinado a la tropa o bien con semáforo

### **Juego.- La araña y la mosca**

Material.- cuerdas o piolas

Objetivo intermedio.-

Consiste en poner una pista, especie de hipódromo, donde correrán todos los scouts (serán moscas), perseguidos por uno que será la araña, la araña puede correr en ambos sentidos y deberá tocar a las moscas que se saldrán del juego, si las moscas se salen de la pista quedan fuera

### **Juego.- Carrera de pies atados**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Deberán atarse de los pies toda la patrulla y deberán de llegar al lugar indicado, la primera patrulla que llegue ganaba

### **Juego.- El bombardeo**

Material.- globos con agua

Objetivo intermedio.-

Se coloca toda la tropa atrás de una línea en medio del campo se coloca algún scouter con bastantes globos llenos con agua en una cubeta, este va a estar en un área circular pequeña, a la orden de salida, corren todos los scouts a la otra base y el scouter tratará de darles con los globos sin salirse del círculo, gana la patrulla que tenga menos mojado.

### **Juego.- Alta tensión**

Material.- 1 piola

Objetivo intermedio.-

Se colocan 2 scouters sosteniendo una piola larga o 2 chicas unidas a lo ancho del local, estos corren con una piola unos 40 o 50 cm. sobre el piso y los scouts tendrán que saltar la cuerda, si alguien la toca o se queda enganchado y se caiga, esta eliminado, los scouters correrán de un lado hacia el otro

### **Juego.- Los pájaros bobos**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Todos los scouts se amarrarán en la cabeza el pañuelo y correrán de un lado a otro del campo un scouter ira atrás de ellos tratando de quitarles el pañuelo y el que lo logre esta fuera, gana el ultimo que le quitan el pañuelo

### **Juego.- Futbol con los pies atados**

Material.- 1 pelota y pañuelos

Objetivo intermedio.-





## Asociación de Scouts de México Grupo 50



Este juego se maneja como futbol normal pero será con los pies amarrados en parejas de dos en dos

### **Juego.- Zapatazos**

Material.- sábana

Objetivo intermedio.-

Consiste en dividir la tropa en 2, se pone la sábana en medio de los dos equipos y se comenzarán a lanzar zapatos y ganará el equipo que tenga menos zapatos de su lado

### **Juego.- Gemelos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

Estarán en círculo y quedarán afuera dos scouts, estarán dando vuelta al círculo y tienen que tocar a un par de scouts y deben estos de salir exactamente al lado contrario del que están corriendo los que los tocaron y tratarán de llegar antes a su lugar

### **Juego.- La batalla de los globos**

Material.- un globo por participante

Objetivo intermedio.-

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

### **Juego.- Relevos para tomar refresco**

Material.- un refresco por patrulla

Objetivo intermedio.-

Por relevos los scouts pasarán uno por uno y se acostarán boca arriba y sin manos deberán de darle un trago al refresco y regresar lo más rápido posible a su lugar y ganará la patrulla que termine primero

### **Juego.- Relevos para comer donas**

Material.- una dona por scouts

Objetivo intermedio.-

Poner en un hijo colgado a la altura de los scouts una dona para cada uno, por relevos deberán salir y comer sin meter las manos su dona sin que se les caiga al piso

### **Juego.- Relevos para dar vuelta a una moneda**

Material.- una moneda por patrulla

Objetivo intermedio.-

Deberán salir uno por un scout de un punto señalado a donde este el scouter y deberán de darle 10 vueltas a la moneda y regresar a su lugar, gana la patrulla que termine primero



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



### **Juego.- Relevos con pelota en las rodillas**

Material.- pelotas chicas

Objetivo intermedio.-

Saldrán por relevos llevando una pelota en las rodillas, al que se le caiga la pelota se debe regresar al principio

### **Juego.- Relevos de siameses**

Material.- Ninguno

Objetivo intermedio.-

Corren por parejas, cogidos por los brazos, hombro con hombro. Uno va de espaldas y otro de frente. Corren hasta un punto y sin darse la vuelta corren hacia el punto de partida, así uno corre de frente al ir y al volver de espaldas. Al llegar al punto de partida sale otra pareja de la patrulla.

### **Juego.- Relevos de mamá**

Material.- Ninguno

Objetivo intermedio.-

El número uno de la patrulla coge en brazos al número dos y corre hasta un punto señalado. Al llegar el número dos vuelve sólo al punto de partida y coge en brazos al número 3, y corre hasta donde está el número 1. Es entonces cuando el número 3 vuelve al punto de partida. Se repite hasta que no quede nadie de la patrulla.

### **Juego.- Relevos comer pinole y chiflar la cucaracha**

Material.- pinole

Objetivo intermedio.-

Saldrán por relevos llegando a donde este el scouter y les dará una cucharada de pinole y deben de intentar chiflar la cucaracha con el pinole en la boca no se puede regresar hasta que no chifle la canción

### **Juego.- Encantados americanos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

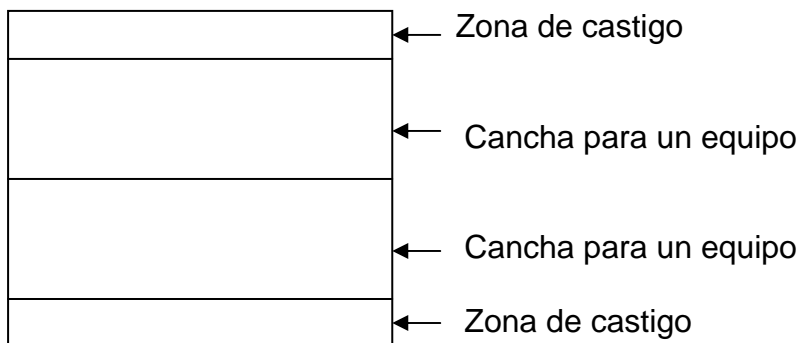
Se deben de delimitar los límites para poder correr en el campo

### **Juego.- Quemados.-**

Material.- una pelota

Objetivo intermedio.-

Se deberán de hacer dos equipos, se deberá de delimitar los límites en donde se va a jugar, cada equipo estará en un lado de la cancha, deberá intentar pegarle con la pelota quien la tenga consigo a alguien del otro equipo, a quien le peguen con la pelota irá a la zona de castigo, si le avientan a alguien la pelota y ese alguien la agarra el que se va a la zona de castigo es el que la aventó, cuando hay niños en zona de castigo los niños que están en cancha no pueden salir de la cancha, gana el que deja solo la cancha del equipo contrario



### **Juego.- Muro**

Material.- tesoro (dulces o rupias)

Objetivo intermedio.-

Se forma a la manda en línea y se escoge a una patrulla que va a tratar de pasar un muro que serán las patrullas sobrantes, la patrulla escogida se va a colocar a unos 10 metros de distancia, enfrente del muro en cuanto suena el silbatazo sale corriendo la patrulla escogida a tratar de llevarse el tesoro que está a tras del muro.

### **Juego.- Conquista del círculo**

Material.- gis

Objetivo intermedio.-

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

### **Juego.- Chicote Scout**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelo en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelo a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelo en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelo del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo

### **Juego.- Números**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



Se reúne a todos los scout y se les explica que deberán de reunirse en el número de personas que diga el scouter, deberán tomarse de las manos y sentarse

### **Juego.- El inquilino**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

Se necesita un número impar de participantes.

Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente.

El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el desorden para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

### **Juego.- Vestir al espantapájaros**

Material.- Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones.

Objetivo intermedio.-

Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste.

En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mismas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.

### **Juego.- Reloj**

Material.- Ninguno

Objetivo intermedio.-

El coordinador tendrá una soga con un almohadón atado en el otro extremo. Todas las demás personas, formarán un círculo, la JC en el centro del círculo deberá girar con la soga, las guías deberán saltar, agacharse, o esquivar el objeto tratando que no las toque. La persona que no logró hacer este objetivo queda afuera.

### **Juego.- Presa del castor**

Material.- Ninguno

Objetivo intermedio.-

Como el bulldog solo que cuando le dan a uno ese se queda quieto con los brazos extendidos y los demás no le pueden tocar, y si lo hacen, se quedan también como él: parados y con los brazos abiertos. El nombre viene de que el que la liga es el castor, y los demás son ramas con resina que van por el río, y tiene que construir una presa.

**Juego.- Stop con características**

Material.- Ninguno

Objetivo intermedio.-

Uno de los jugadores tira una pelota hacia arriba y al mismo tiempo dice el nombre de otro de los jugadores. El que fue nombrado corre hasta poder agarrar la pelota y el resto corre lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador que fue nombrado, una vez que tiene la pelota, dice fuerte una característica que distinga al jugador que lo nombró. En ese momento, todos los demás jugadores deben quedarse quietos donde estén para que el jugador trate de golpearlos con la pelota. El que sea golpeado pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego.

**Juego.- Chicles pegadizos**

Material.- Ninguno

Objetivo intermedio.-

Cada uno es un chicle y va por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otro deben seguir saltando juntos, agarrados de las manos. De esta forma se van creando grupos de chicles, hasta que todo el grupo forme una bola gigante de chicle. Puede hacerse con los ojos vendados.

**Juego.- El nudo**

Material.- Ninguno

Objetivo intermedio.-

Se trata de hacer un nudo, a partir de un círculo, lo más complicado posible, no se pueden soltar ni al hacer el nudo ni al deshacerlo. Un participante se aleja de grupo para no ver como los demás desde corro se enredan lo máximo posible.

Las personas del círculo se enredan pasando por encima y por debajo de las manos del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo mas, llaman al compañero que esta alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer.

Pregunta al final ¿Cómo nos sentimos al hacer el nudo? ¿Hubo colaboración?

**Juego.- Bote pateado**

Material.- un bote

Objetivo intermedio.-

Es un juego para esconderse y es más divertido jugarlo por la tarde / noche. Se pone un bote en el suelo y el que la liga cuenta donde está el bote y los demás se esconden. Cuando termine tiene que buscarlos. Cuando ve a alguien, va hacia el bote, lo coge, y dice "un, dos, tres por Fulanito", mientras da con el bote en el suelo. Entonces Fulanito está dado. Así hasta que vea a todos.

Los demás, si no les han visto, pueden ir corriendo al bote cuando el que la ligue esté lejos y darle un golpe gritando "un, dos, tres por mí" y puede decir por todos sus compañeros y vuelve a empezar el juego

**Juego.- Esquivar la pelota**

Material.- un bote

Objetivo intermedio.-

Se forma a la mandada en círculo y pasa una patrulla al centro, cerrando los demás el círculo, se trata de pegarle a los scouts de adentro con cualquiera de las 2 pelotas gana la patrulla que dure mas adentro

**Juego.- Cinturón escondido**

Material.- un bote

Objetivo intermedio.-

Se deberá esconder un cinturón y las niñas no verán donde, deberán buscarlo y la que lo encuentre tendrá derecho a dar cinturonzazos a las demás niñas hasta llegar a la base

**Juego.- Fogatas humanas**

Material.- un bote

Objetivo intermedio.-

Se mencionara un tipo de fogatas y las niñas tendrán que hacerlas con sus cuerpos utilizando a toda la patrulla

**Juego.- Taches**

Material.- un bote

Objetivo intermedio.-

Se dibujarán círculos y cada patrulla intentará hacer la mayor cantidad de taches en otro círculo

**Nota: los Objetivos intermedios en todos los juegos de desfogue y habilidad serían los siguientes:**

- Participa en actividades que contribuyen al desarrollo de su cuerpo
- Demuestra conocer los límites de sus posibilidades físicas
- Controla la agresividad física en juegos y actividades
- Manifiesta interés por conocer y realizar actividades recreativas variadas
- Participa en las actividades al aire libre organizadas por su patrulla
- Conoce y practica juegos variados y acepta sus reglas
- Respeta su cuerpo y el de los demás
- Conoce numerosos juegos para distintas ocasiones, los que explica y practica
- Es capaz de expresar un pensamiento propio sobre las situaciones que vive
- Participa en la preparación de temas que se analizan en su patrulla
- Demuestra que es constante en su empeño por desarrollar sus capacidades
- Se esfuerza continuamente por corregir errores y superar defectos
- tiene una evaluación crítica de sí mismo
- Reafirma su convicción de que posee las condiciones para obtener resultados concretos
- Promueve que su patrulla sea una comunidad en que se reflejan los valores personales de sus miembros
- Mantiene constantemente una actitud alegre





## **Asociación de Scouts de México Grupo 50**



- Proyecta su alegría en la unidad, en su colegio y en su familia
- Contribuye a que su unidad manifieste su humor de manera natural y espontánea
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Valora su patrulla como una comunidad de apoyo afectivo
- Escucha las opiniones de los demás y manifiesta adecuadamente sus diferencias
- Se esfuerza por dominar sus reacciones y mantener comportamientos estables
- Promueve el respeto por sus compañeros mas débiles o menos simpáticos
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Identifica y respeta las normas básicas de comportamiento social
- Contribuye a establecer las reglas de los grupos a los que pertenece
- Comparte con las demás personas sin discriminaciones religiosas
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

**Listado de juegos de técnica**

Campeón malísimo	Morse
Campeón buenísimo	Claves
Desperdicios	Representaciones
Traer a Akela a casa (as de guía)	Rosa de los vientos
Banderas	As de guía y vuelta de escota
Crucero de peatones	Nudos en una piola
Amarrar una pañoleta	Juego de asecho
El pirata silencioso	El cubil
Se hunde el barco	Las moradas frías
Brújula cambio de vientos	Las moradas frías 2
Juego de nudos	Pantano
Brújula	Peña del consejo
Colecciones	Río Waigunga
Pegar botones	La aldea
Soy grande, soy chico	Seguir una pista
Flechas	
Primeros auxilios	
Estrellas	
Láminas	
Atrapar a tabaqui	
Jalar la cuerda con un nudo	
Kim de cada sentido	
1, 2, 3 calabaza con preguntas	
Pista artificial	
Roba queso de nudos	
Base bol de kim de vista	
Animales	
Semáforo	



### **Juego.- Campeón malísimo**

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Los niños saldrán de una en una para llegar a donde está el scouter, el cual le pedirá un nudo la que primero termine queda fuera y la que no regresa a su lugar, todas deben pasar

### **Juego.- Campeón buenísimo**

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Los niños saldrán de una en una para llegar a donde está el scouter, el cual le pedirá un nudo la que primero termine regresa y la que no queda fuera, todas deben pasar

### **Juego.- Desperdicios**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mejora el medio natural en sus actividades al aire libre

Deberán cada una encontrar una cantidad determinada de desperdicios y la patrulla que tenga mas gana.

### **Juego.- Traer al jefe a casa**

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Este juego puede hacerse con varios nudos, se colocará un scouter a cierta distancia de ellas y por relevos llegarán a el y lo traerán a donde están las demás, gana la que primero lo amarre y lo lleve con su patrulla

### **Juego.- Cruceros de peatones**

Material.- papeles de colores rojo, amarillo y verde

Objetivo intermedio.-

- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla

Se ambientará como un crucero y un scouter estará haciendo las veces de semáforo y cuando haga un cambio, si alguna queda dentro del crucero quedará fuera.

### **Juego.- Amarra una pañoleta (vendajes)**

Material.- pañoleta o pañuelo

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Por relevos pasarán uno por uno, hacer un vendaje a un scouter que estará en frente a ellos

### **Juego.- El pirata silencioso (kim de oído o vista)**

Material.- objetos

Objetivo intermedio.-

- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla

Tendrán unas cosas que verán u oirán y le dirán a akela y después Irán a dibujar el objeto mencionado o que oyeron

### **Juego.- Se hunde el barco**

Material.- dos cuerdas

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

Se mencionaran los puntos del barco deberán ir corriendo a cada uno de ellos y se hará un círculo cuando se de la orden de que se hunde el barco irán corriendo a el por que es un bote salvavidas

### **Juego.- Brújula cambio de vientos**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla

- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Cada niño se coloca en un punto cardinal y una en medio, se deben de decir 2 puntos cardinales y la que está en medio intentará quedar en un punto cardinal, la que pierda su lugar deberá quedarse en medio.

### **Juego.- Juego de nudos**

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Se dirá un nudo y la que primero termine lo tirará al suelo y gana, así con varios nudos haber quien sabe más y los hace más rápido

### **Juego.- brújula**

Material.- mensaje con las coordenadas y tesoro

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Se le entregará a cada patrulla un mensaje con ciertas coordenadas que deban seguir y al final deberán encontrar un tesoro.

### **Juego.- Colecciones**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

Deberá cada patrulla de coleccionar en un tiempo determinado todas las cosas que le hagan falta para hacer amarres, en cuanto las tengan enseñarles amarres.

### **Juego.- Pegar botones**

Material.- tela con una cara dibujada, botones, costurero

Objetivo intermedio.-

- Perfecciona sus habilidades manuales
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Tendrán que pegar botones a una cara dibujada y la deberán bordar.

### **Juego.- Soy grande y soy chico**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

El scouter y el adivinador se colocan frente del grupo y el adivinador tiene los ojos cerrados, todos los jugadores repiten estas palabras, soy grande, o soy chico, a veces soy grande y a veces soy chico, adivina que soy ahora, los jugadores se ponen de puntitas o se agachan alternativamente, el scouter indica la posición definitiva, arriba o abajo, si el adivinador, adivina la primera vez sigue siendo pero si no se escoge un nuevo adivinador.

### **Juego.- Flechas**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Practica hábitos de alimentación adecuada
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla

Los muchachos se sientan en un círculo y en el centro se coloca un scouter quien va dando vueltas y señala aleatoriamente a un scout, les va a haciendo preguntas sobre cualquier cosa, si el scout no contesta correctamente a la primera, se le dobla un brazo, en la segunda el otro brazo en la tercera se arrodilla y en la cuarta se tira como si estuviera muerto.

### **Juego.- Primeros auxilios**

Material.- pañoletas.-

Objetivo intermedio.-

- Aplica medidas adecuadas en caso de enfermedades y accidentes
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Las patrullas se colocan enfrente a los scouters, cada scout tiene en sus pies una pañoleta, el scouter da la orden de alerta, cabestrillo, listos, un scout le tendrá que hacer el cabestrillo a otro scout, gana el que haga primero el vendaje.



**Juego.- Transportar al herido primeros auxilios**

Material.- pañoletas.-

Objetivo intermedio.-

- Aplica medidas adecuadas en caso de enfermedades y accidentes
- Conoce varias técnicas de comunicación y maneja algunas con eficacia
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Esta actividad se puede hacer dando las indicaciones por medio de semáforo, morse o claves o en un mensaje en una pista, se solicitará que hagan ciertos vendajes, y que deben de transportar a un miembro de la patrulla a un lugar en específico.

**Juego.- Las estrellas**

Material.- estrellas de papel con los de la ley scout escritas en unas y en otras los números de los artículos

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Demuestra aceptar el significado para su vida de la ley, los principios y la promesa
- Aplica la ley y los principios en las actividades de la unidad y en su vida personal
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Se reparten por el campo las estrellas, se les da algún tiempo para que las encuentren y en cuanto lo hagan llegan con el scouter y si su estrella tiene la máxima escrita tiene que decir el número y si tiene número, tiene que decir la máxima correspondiente.

**Juego.- Láminas**

Material.- tarjetas de cartón con fotografías o láminas de la instrucción que se quiere dar

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

El scouter muestra las tarjetas una por una, el primer scout que identifica correctamente el objeto recibe un premio, al final de la serie queda ganador individual o por patrulla, el que tenga mas puntos, los objetos que se constituyen de temas para las tarjetas con láminas: perros, aves, árboles, puede emplearse un alfabeto de diversas maneras.



**Juego.- Atrapar al guía**

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Deben de estar todos en un lugar y un scout perseguirá a todos y al que agarre deberá de amarrarle los pies por un rizo

**Juego.- Jalar la cuerda haciendo el nudo margarita u otro**

Material.- cuerda y un pañuelo

Objetivo intermedio.-

- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Consiste en marcar la cuerda a la mitad, la tropa se divide en 2 que jalarán la cuerda, pero al mismo tiempo, mientras unos jalan, otros harán el nudo margarita con el extremo de la cuerda, gana el equipo que logre hacer primero el nudo.

**Juego.- Kim**

Material.- objetos diversos, comidas, etc.

Objetivo intermedio.-

- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla

En todos los casos se vendan los ojos y se hace la prueba de kim, después por patrulla o individual deberán apuntar que comieron, oyeron, etc.

**Juego.- 1, 2, 3 calabaza con preguntas**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla

Es un 1, 2, 3, calabaza, pero con el cambio de que el que se mueve se le hace una pregunta de la tropa y si no contesta se le regresa y si la contesta correctamente no se regresa.

**Juego.- Baseball de kim de vista**

Material.- un pañuelo y 15 cosas

Objetivo intermedio.-

- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Se divide la tropa en 2 equipos iguales, unos serán los catchers y otros los bateadores. Se coloca en home un pañuelo con 15 cosas y tres bases, el pitcher será una patrulla completa que deberá de adivinar que se llevó el bateador, se jugará como baseball, si adivinan los pitcher antes de que llegue a una base es out

### **Juego.- Animales**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa con interés en actividades de conocimiento personal
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla

Se le dará a cada dos niños un animal, el cual deberán de imitar verbal y físicamente hasta encontrar a su pareja

### **Juego.- Semáforo, morse y claves**

Material.- banderolas

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Conoce varias técnicas de comunicación y maneja algunas con eficacia
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Conoce los principales símbolos de la hermandad mundial de los scouts
- Identifica las principales culturas originarias de América
- Participa en actividades y talleres para la comprensión internacional y la paz
- Conoce los distintos ecosistemas de su país
- Identifica los distintos niveles de autoridad en su país
- Mantiene una agenda de direcciones útiles
- Propone y colabora en la organización de proyectos sociales emprendidos por su patrulla o unidad
- Conoce las diferentes ideologías y posiciones políticas de su país
- Conoce las principales condiciones geográficas de su país que influyen en su cultura
- Conoce de un modo general la realidad del movimiento en su país
- Conoce en particular al menos una cultura originaria de América
- Participa , junto con toda su patrulla en proyectos de conservación
- Comparte con las demás personas sin discriminaciones religiosas
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Pueden hacerse varios juegos con cualquiera de las tres cosas

1. El rey pide
2. Mensaje para que se haga algo de primeros auxilios
3. Mensaje para una instrucción

### **Juego.- Representaciones**

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa sin inhibiciones en las actividades artísticas de su unidad
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Manifiesta por distintos medios sus intereses y aptitudes artísticas
- Canta habitualmente y conoce numerosas canciones
- Prepara disfraces y utilería para los números de fogata
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

En este juego puede haber infinidad de variaciones, dependiendo de lo que se quiera ver en ese momento en la sección.

### **Juego.- La rosa de los vientos**

Material.- una brújula

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula.

Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.

### **Juego.- As de guía y vuelta de escota**

Material.- una piola

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

En cada grupo se forman equipos de dos. Cuando se indique "ya" cada chaval amarra un "As de Guía" alrededor de su cintura. El primer jugador de cada equipo que finalice atará



## Asociación de Scouts de México Grupo 50



su cuerda a la del compañero con el nudo de "Vuelta de escota". Ambos deberán alzar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. El primer grupo donde todos los muchachos estén con las cuerdas estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.

### **Juego.- Nudos en una piola**

Material.- una piola por patrulla

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo
- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

Se da la instrucción de que hagan cada patrulla todos los nudos que puedan en una piola, ganará el que haya logrado hacer mas nudos en la piola

### **Juego.- Juego de asecho**

Material.- un pañuelo

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

Deberán de hacer un círculo en el centro esta un niño sentado con los ojos vendados, con un silbato encima de las piernas, con los ojos vendados y otro tratará de llegar a el y tocar el silbato sin que lo señale, el que esta sentado cada vez que oiga un ruido debe de señalar para el lado que escuche el ruido, si no señala al otro niño, sigue el juego y si lo señala se deberá de colocar ahora el, en el centro y otro niño tratará de tocar el silbato

### **Juego.- Seguir una pista**

Material.- gises y ramitas

Lugar: al aire libre, de día

Participantes: todos los scouts divididos en 2 o mas equipos

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

### **Juego.- Alturas y distancias.**

Material.- bordón medido (cada 10cm) o una persona que sepamos cuanto mide

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

Deberá cada patrulla calcular la medida de un árbol o bien la distancia entre un punto y otro con la técnica para hacer esto

**Juego.- Pelea de pañuelo a caballo**

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañuelo al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar el pañuelo 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.

**Juego.- Cortar el hilo con una fogata**

Material.- hilo y cerillos

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo

Deberán de prender una fogata y se les dará máximo 10 minutos para hacerlo y la primera patrulla que logre romper el hilo con la fogata ganará.

**Juego.- Hacer pan de cazador**

Material.- hilo y cerillos

Objetivo intermedio.-

- Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo
- Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de patrulla
- Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo
- Mantiene y estimula en su patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros

Se mezcla la harina con agua salada (a gusto) hasta formar una masa ni muy dura ni muy blanda. Se hace una tira de 3 a 5 cm de ancho y de 1 cm de espesor y se enrolla en forma de espiral abierto alrededor del palo (al cual se le frota harina o se lo unta con aceite para que la masa no se pegue, si puede ser de un árbol frutal mejor, para que ). Se coloca el palo en dos horquetas a unos 10 cm de las brasas y se va dando vueltas a medida que se cocina. Para saber si está listo, introduce una astilla de madera en el pan y si ésta sale sin adherencias de masa, es señal de que está bien cocido.

Ten en cuenta que se cocina a las brasas y no a las llamas porque sino tendrás un pan cazador quemado por fuera y crudo por dentro!!!!