

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	

Juego.- Gallitos

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Mide el riesgo en las acciones que realiza
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

Se forma un círculo con la manada, 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Mide el riesgo en las acciones que realiza
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

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.-

- Demuestra que conoce la ubicación de los principales órganos de su cuerpo
- Manifiesta lo que le parece sorprendente o extraño
- Narra con detalles pequeñas historias o situaciones vividas en la Unidad
- Identifica las herramientas que utiliza y describe su uso
- Se manifiesta habitualmente por medio del dibujo y la pintura
- Manifiesta interés por conocer y manipular objetos
- Describe el uso o aplicación de los objetos que reconoce
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Reconoce y acepta sus errores



Asociación de Scouts de México Grupo 50



- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Acepta las sugerencias de sus padres, profesores y dirigentes destinadas a corregir sus errores
- Conoce y comprende la Ley y los principios contenidos en la Promesa de su Rama
- Participa con alegría en las actividades de la Sección
- Comparte lo que tiene con sus compañeros
- Respeta los símbolos de su país
- Identifica los países americanos
- Identifica los principales ejemplares de la fauna y de la flora de su región
- Desarrolla un pequeño proyecto individual sobre creación de vida vegetal
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Demuestra interés por conocer y aprender
- Demuestra progresivamente mayor precisión en los objetos que produce con sus manos

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

Juego.- Teléfono descompuesto

Material.- mensaje

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

Un scouter deberá de dar un mensaje a la seisenera, ella a la que viene atrás y así a toda la seisena, 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas



Asociación de Scouts de México Grupo 50



El coordinador tendrá una soga con un almohadón 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 lobatos 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

Las seisenas forman en línea tomados de las manos. Entre lobato y lobato hacen un hueco. El scouter numera los huecos y le dice al primero o al último lobato que se introduzcan sin soltarse la patrulla por uno de los huecos. La seisena que lo hace más rápido y sin soltarse gana

Juego.- Un peso sobre la cabeza

Material.- un peso

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros

Saldrán por relevos con un peso en la cabeza hasta un lugar determinado de ida y regreso toda la seisena, 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas



Asociación de Scouts de México Grupo 50



La manada forma en círculo, dentro del círculo hay dos lobatos, 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.-

- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

La manada 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.-

- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Participa en actividades relativas a las profesiones y oficios

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 intermedio.-

- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Las banderas

Material.- pañuelos

Objetivo intermedio.-

- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Tachar el círculo

Material.- gises

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Nalga dura

Material.- 1 cuerda o piolas

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se forma un círculo con la cuerda no muy grande. Se meten los lobatos 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se forma a la manada en círculo y este se hace grande. En el lugar de cada jugador se traza una cruz con los pañuelos, se escoge a un lobato que empezará el juego corriendo a trote lento por fuera después de haber corrido una distancia corta, toma el brazo de un lobato 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se llama a la manada en círculo se hace muy grande dicho círculo, se toman 2 lobatos 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer

- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se forman 2 círculos con el mismo número de lobatos, 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 lobatos corren hacia el centro del área tratando de colocarse de espalda con algún lobato 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participa en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participa en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se forma a la manada en círculo, se escoge a 2 lobatos 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 lobatos 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 lobato que será el gato y el gato anterior será el ratón.

Juego.- Cinturón escondido

Material.- cinturón

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Deberá de uno de los lobatos 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes



Asociación de Scouts de México Grupo 50



La manada 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Atrapar al toro

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se forma a la manada en círculo, todos tomados de las manos, se escoge a un lobato 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

Juego.- El matahambre

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se forman 2 círculos concéntricos bien grandes de manera que cada columna tenga 2 lobatos, se escoge a uno que corre por la parte externa del círculo, debe tocar a un lobato 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Adentro y afuera

Material.- gis

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se traza en el suelo un círculo que representa el estanque, los lobatos 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 lobato se equivoque y se salgan del juego, gana el lobato que quede al último

Juego.- El oso apaleado

Material.- pañuelos piolas y cuerda

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad

- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Todos los lobatos, excepto uno, forman un círculo grande y el que queda fuera es el abigeo. A uno de los lobatos 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 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se forma a la manada 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 manada 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Enjambre

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Colonizadores e indios

Material.- pañuelos 20 objetos

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros

- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Calles y avenidas

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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 lobatos 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.- Relevo de animales

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se dividirá en dos la manada y se numeran los niños, se ponen dos líneas con los lobatos 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se jugará como roba queso pero con la diferencia que aquí gana el que tenga mas astucia, llegarán los dos lobatos 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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Relevos empujando un limón con la nariz

Material.- limón

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Dibujando con la boca

Material.- plumones, hojas

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Demuestra que conoce la ubicación de los principales órganos de su cuerpo
- Identifica las herramientas que utiliza y describe su uso
- Conoce y comprende la Ley y los principios contenidos en la Promesa de su Rama

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

Se divide la manada en 2 equipos, estos se forman en fila, quedando los lobatos 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 lobato para que baje la escalera el lobato 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 lobato.

Juego.- Conociendo a mis compañeras

Material.- Un balón.

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

Juego.- Las sardinas

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume
- Mide el riesgo en las acciones que realiza

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.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

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

Juego.- Tronco bol

Material.- un tronco

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre

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

Juego.- Carrera pecho tierra

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Expresa frecuentemente su alegría

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

Juego.- Juntar el ciempiés

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume

Se forma a la manada en barras y se distribuyen en línea a unos cuantos metros separados unos de otros, al silbatazo empieza el subseisenero, (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 lobato y hacen lo mismo hasta llegar al seisenero. A uno metros del seisenero estará la línea de llegada, cuando cruce toda la seisena primero gana.

Juego.- La celda

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume
- Mide el riesgo en las acciones que realiza

Se pondrán varios círculos en el suelo que servirán como celda de liberación, calculando 2 o 3 lobatos por cada celda. Todos los lobatos 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 lobatos que no salgan de su celda se consideran atrapados.

Juego.- Riña de gallos

Material.- piola

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume
- Mide el riesgo en las acciones que realiza

Se divide a la manada 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 unos 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.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume
- Mide el riesgo en las acciones que realiza

Se llama a la manada en barras. Todos los lobatos deben vendarse los ojos excepto los seisneros, quienes deberán al silbatazo guiar a su seisena (todos)

Juego.- Lucha suiza

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Disfruta las actividades al aire libre
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Mide el riesgo en las acciones que realiza

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 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.-

- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre

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

Juego.- Pericos

Material.- un huevo

Objetivo intermedio.-

- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse
- Se expresa aceptablemente a través del lenguaje
- Reconoce y aprecia la calidad expresiva de los demás

Juego.- Escondiendo mi número

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

Objetivo intermedio.-

- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse
- Se expresa aceptablemente a través del lenguaje
- Reconoce y aprecia la calidad expresiva de los demás
- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda

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.-

- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre

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.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume

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.-

- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre
- Expresa frecuentemente su alegría

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

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

OBJETIVOS: 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



Asociación de Scouts de México Grupo 50



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.-

- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes

DEFINICION: Consiste en una competición musical.

OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.

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.-

- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Demuestra interés por la práctica de los deportes



Asociación de Scouts de México Grupo 50



- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Disfruta las actividades al aire libre

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.-

- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Expresa frecuentemente su alegría
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas

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 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	Actividad especial de San Francisco de Asís
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.-

- Disfruta las actividades al aire libre
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre

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.-

- Disfruta las actividades al aire libre
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre

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.-

- Desarrolla hábitos que protegen su salud
- Demuestra generalmente interés por el orden y limpieza de los lugares en que vive y juega
- Realiza pequeñas tareas de orden y limpieza de su entorno

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

Juego.- Traer a Akela a casa

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Disfruta las actividades al aire libre
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Cumple generalmente las tareas que asume



Asociación de Scouts de México Grupo 50



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 seisena

Juego.- Banderas.

Material.- todo para hacer varias banderas

Objetivo intermedio.-

- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Cumple generalmente las tareas que asume
- Identifica los símbolos de su país
- Identifica los símbolos patrios de los países americanos
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Identifica los países americanos

Con pedazos de papel harán banderas de distintos países y se les harán preguntas sobre estos.

Juego.- Cruceros de peatones

Material.- papeles de colores rojo, amarillo y verde

Objetivo intermedio.-

- Acepta las normas establecidas en su casa en la escuela y en su Sección
- Comprende y respeta las normas establecidas en su casa y en la escuela
- Colabora habitualmente en las tareas hogareñas y de su escuela

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.- piola

Objetivo intermedio.-

- Cumple generalmente las tareas que asume
- Comprende la importancia de las tareas que asume para incrementar sus logros
- Comprende el alcance y significado de la verdad
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Comparte con alegría sus logros y los de sus compañeros

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.-

- Mide el riesgo en las acciones que realiza
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Se integra con entusiasmo a los juegos de observación

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.-

- Mide el riesgo en las acciones que realiza
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Comparte con alegría sus logros y los de sus compañeros

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.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Comparte con alegría sus logros y los de sus compañeros

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.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Comparte con alegría sus logros y los de sus compañeros



Asociación de Scouts de México Grupo 50



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

Juego.- Colecciones

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

Deberá cada seisena 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.-

- Demuestra progresivamente mayor precisión en los objetos que produce con sus manos
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Se integra a los talleres de manualidades de su unidad
- Ejercita continuamente sus habilidades manuales
- Se integra a los talleres de manualidades de su unidad
- Ejercita continuamente sus habilidades manuales
- Demuestra progresivamente mayor precisión en los objetos que produce con sus manos

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

Juego.- Soy grande y soy chico

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Aprende a reflexionar antes de actuar
- Participa con alegría en las actividades de la Sección
- Manifiesta su humor sin reírse de sus compañeros

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.-

- Relaciona apropiadamente situaciones de la fantasía con hechos de la realidad
- Demuestra por distintos medios que retiene las experiencias que ha vivido

- Se expresa aceptablemente a través del lenguaje
- Conoce y comprende la Ley y los principios contenidos en la Promesa de su Rama
- 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 su Sección y en su vida personal
- Participa en juegos, relatos y representaciones que destacan el valor de la verdad
- Participa con alegría en las actividades de la Sección
- Manifiesta su humor sin reírse de sus compañeros

Los lobatos se sientan en un círculo y en el centro se coloca un scouter quien va dando vueltas y señala aleatoriamente a un lobato, les va a haciendo preguntas sobre cualquier cosa, si el lobato 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.-

- Participa con alegría en las actividades de la Sección
- Manifiesta su humor sin reírse de sus compañeros
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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

Juego.- Las estrellas

Material.- estrellas de papel con las máximas escritas en unas y en otras los números de las máximas

Objetivo intermedio.-

- Participa con alegría en las actividades de la Sección
- Manifiesta su humor sin reírse de sus compañeros
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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.-

- Relaciona apropiadamente situaciones de la fantasía con hechos de la realidad
- Demuestra por distintos medios que retiene las experiencias que ha vivido
- Participa en cantos, danzas y representaciones artísticas
- Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse
- Se expresa aceptablemente a través del lenguaje
- Demuestra interés por conocer las causas de los fenómenos que observa
- Narra con algunos detalles situaciones o episodios de las lecturas que realiza
- Aprende a reflexionar antes de actuar
- Dice lo que piensa sin herir a sus compañeros ni burlarse de ellos
- Descubre distintos personajes históricos que se han destacado por vivir de acuerdo a su fe
- Reconoce la naturaleza como obra de Dios
- Conoce y comprende la Ley y los principios contenidos en la Promesa de su Rama
- 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 su Sección y en su vida personal

El scouter muestra las tarjetas una por una, el primer lobato que identifica correctamente el objeto recibe un premio, al final de la serie queda ganador individual o por seisena, 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 a tabaqui

Material.- piolas

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

Se anima con la charla alusiva a cuando tabaqui fue a pedir comida a la cueva de raksha, cada seisenero va a ser tabaqui y las seisenas deben perseguir a un tabaqui que les sea asignado y amarrarle los pies.

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

Material.- cuerda y un pañuelo

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos



Asociación de Scouts de México Grupo 50



Consiste en marcar la cuerda a la mitad, la manada se divide en 2 que jalarán la cuerda, pero al mismo tiempo, mientras unos jalen, 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.-

- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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

Juego.- 1, 2, 3 calabaza con preguntas

Material.- ninguno

Objetivo intermedio.-

- Relaciona apropiadamente situaciones de la fantasía con hechos de la realidad
- Demuestra por distintos medios que retiene las experiencias que ha vivido
- Participa en cantos, danzas y representaciones artísticas
- Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse
- Se expresa aceptablemente a través del lenguaje
- Demuestra interés por conocer las causas de los fenómenos que observa
- Narra con algunos detalles situaciones o episodios de las lecturas que realiza
- Aprende a reflexionar antes de actuar
- Dice lo que piensa sin herir a sus compañeros ni burlarse de ellos
- Descubre distintos personajes históricos que se han destacado por vivir de acuerdo a su fe
- Reconoce la naturaleza como obra de Dios
- Conoce y comprende la Ley y los principios contenidos en la Promesa de su Rama
- 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 su Sección y en su vida personal

Es un 1, 2, 3, calabaza, pero con el cambio de que el que se mueve se le hace una pregunta de la manada 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.-

- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

Se divide la manada 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 seisena 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.-

- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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.-

- Explica las conclusiones que recoge de relatos, cuentos y personajes.
- Relaciona apropiadamente situaciones de la fantasía con hechos de la realidad
- Demuestra por distintos medios que retiene las experiencias que ha vivido
- Participa en cantos, danzas y representaciones artísticas
- Participa en dramatizaciones, mímicas y otros medios de expresión relativos a las profesiones y oficios
- Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse
- Se expresa aceptablemente a través del lenguaje
- Demuestra interés por conocer las causas de los fenómenos que observa
- Narra con algunos detalles situaciones o episodios de las lecturas que realiza
- Aprende a reflexionar antes de actuar
- Dice lo que piensa sin herir a sus compañeros ni burlarse de ellos
- Demuestra capacidad para hacer amigos
- Ayuda a los compañeros más nuevos a integrarse en la Sección

- Demuestra que asume con naturalidad las diferencias físicas entre el hombre y la mujer
- Coopera en las celebraciones religiosas de su Sección
- Identifica la existencia de opciones religiosas distintas de la propia
- Comprende que la bondad de las personas no depende de que tengan sus mismas ideas religiosas
- Descubre progresivamente que los valores de su fe se manifiestan en sus actitudes con su familia
- Descubre distintos personajes históricos que se han destacado por vivir de acuerdo a su fe
- Reconoce la naturaleza como obra de Dios
- Conoce y comprende la Ley y los principios contenidos en la Promesa de su Rama
- 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 su Sección y en su vida personal
- Participa en juegos, relatos y representaciones que destacan el valor de la verdad
- Participa con alegría en las actividades de la Sección
- Manifiesta su humor sin reírse de sus compañeros

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
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades

- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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 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 seisena

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

Se da la instrucción de que hagan cada seisena 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.-

- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

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.- El cubil

Material.- aquello que los lobatos puedan imaginar

Lugar: zona boscosa, de día

Participantes: todos los lobatos, divididos en 3 equipos

Objetivo intermedio.-

- Lograr que los lobatos desarrollen un trabajo en equipo
- Poner en práctica las habilidades de los lobatos
- Conseguir que los lobatos aprendan a improvisar
- Relaciona apropiadamente situaciones de la fantasía con hechos de la realidad
- Participa con alegría en las actividades de la Sección

El cubil corresponde al primer refugio donde Mowgli se escondió de la persecución de Shere-Khan. Cada equipo debe construir su cubil utilizando los materiales que pueda encontrar en el lugar. Cuando hayan terminado, uno de los equipos representará a Shere-Khan y tratará de lograr que la mayor cantidad de lobatos no consiga llegar al cubil de su equipo, para ello bastará con tocarlo (2 equipos tratan de llegar a su cubil y el tercero trata de evitarlo).

Ganar el equipo haya conseguido llegar con más integrantes a su cubil, luego de las 3 vueltas (los 3 equipos tendrán la oportunidad de ser Shere-Khan)

Juego.- Las moradas frías

Material.- una linterna por dirigente

Lugar: zona boscosa, de noche

Participantes: todos los lobatos, divididos en 3 equipos

Objetivo intermedio.-

- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

Las moradas frías corresponden al lugar físico donde Mowgli fue llevado por los Bandarlog cuando éstos lo raptaron, en este caso es un claro del bosque que se encuentre bastante alejado de los puntos de partida. Los tres equipos, que representan a Bagheera, Kaa y Baloo, se ubican en puntos diferentes a la misma distancia de las moradas frías. Cada dirigente procura hacer salir a cada lobato cada 1 minuto, el que en silencio tratará de llegar a rescatar a Mowgli, sin que el tigre Shere-Khan (1 o 2 dirigentes) los descubra. Cada lobato que alcance las moradas frías deberá permanecer en silencio hasta que toda la manada se haya reunido

Juego.- Las moradas frías2

Material.- azúcar, sal, un limón, almendras, un ají y 24 fichas de cada color: azul, amarillo, verde, café, rojo

Lugar: zona boscosa, de noche

Participantes: todos los lobatos

Objetivo intermedio.-

- Desarrollar la capacidad de búsqueda de objetos ocultos
- Lograr que los lobatos aprendan técnicas básicas de acecho
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

En algún lugar de las Moradas Frías vivía una gran cobra blanca llamada Thuu. Ella cuidaba un gran tesoro que por muchos años nadie robó. Entre estas joyas estaba un hermoso Ankus, en este caso es un banderín de la rama lobatos oculto minuciosamente por los dirigentes. Kaa, la serpiente amiga de Mowgli, debe permanecer en los alrededores del punto de partida cargando los materiales para el kim de gusto. Los lobatos tratarán de encontrar el ankus tratando de evitar a la cobra blanca, representada

por un(os) dirigente(s). Estos deben envenenar a los lobatos, indicando un sabor que aún no hayan descubierto. Si son atrapados deberán encontrar a Kaa y descubrir el sabor indicado por los que lo capturaron.

Juego.- Pantano

Material.- 1 paquete de dulces, un pañuelo por cada niño.

Lugar: zona boscosa, de noche

Participantes: todos los lobatos

Objetivo intermedio.-

- Lograr que los lobatos superen en parte su natural temor a la oscuridad Incentivar la participación individual de cada lobato
- Desarrollar la capacidad de búsqueda de objetos ocultos
- Lograr que los lobatos aprendan técnicas básicas de acecho
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

La actividad comienza recordando aquella historia en que el primer tigre era marcado por las ramas de los árboles del pantano para que fuera reconocido por Tha, el primer elefante. Esta es la noche del tigre, pero muchos años después, pues ahora es Shere-Khan quien debe ser marcado por los lobatos. Para ello, deberán encontrar a Mugger el gavial que está oculto en algún rincón pronunciando su característico llamado. Los dirigentes representarán a Mugger, y si algún lobato los encuentra debe recibir un dulce que representa el poder para dejar una marca sobre Shere-Khan. Shere-Khan estará rondando por el lugar tratando de dar caza a los lobatos para que estos no obtengan más dulces, tratando de quitar los pañuelos de los lobatos (deben llevarlos a la cintura).

Gana el lobato (o equipo) que recolecta la mayor cantidad de dulces.

Juego.- Peña del consejo

Material.- el tótem de manada y una linterna por dirigente

Lugar: al aire libre, después del atardecer

Participantes: todos los lobatos

Objetivo intermedio.-

- Desarrollar la capacidad de moverse y observar con escasa luz Refrescar los recuerdos acerca del libro de la selva
- Lograr que los lobatos superen en parte su natural temor a la oscuridad Incentivar la participación individual de cada lobato
- Desarrollar la capacidad de búsqueda de objetos ocultos
- Lograr que los lobatos aprendan técnicas básicas de acecho
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

La peña del consejo corresponde al lugar físico donde se reunía la manada del cuento, que en este caso corresponder a un círculo de 2 metros alrededor del tótem. Shere-



Asociación de Scouts de México Grupo 50



Khan quiere impedir que mowgli llegue a ser presentado, así los haces de luz representarán sus zarpazos o los de tabaqui y otros chacales. Los que sean alcanzados deberán encontrar a Kaa, éstos podrán intentarlo de nuevo tan pronto hayan respondido a una pregunta sobre el libro de la selva. Al final serán ganadores todos aquellos que consigan alcanzar el tótem.

Juego.- Río Waigunga

Material.- 12 vasos, 4 botellas

Lugar: cerca de un curso de agua, de día

Participantes: todos los lobatos divididos en 2 equipos

Objetivo intermedio.-

- Dar a conocer a los lobatos algunas nociones sobre el ciclo del agua
- Desarrollar la capacidad de moverse y observar con escasa luz Refrescar los recuerdos acerca del libro de la selva
- Lograr que los lobatos superen en parte su natural temor a la oscuridad Incentivar la participación individual de cada lobato
- Desarrollar la capacidad de búsqueda de objetos ocultos
- Lograr que los lobatos aprendan técnicas básicas de acecho
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos

La actividad comienza con una pequeña excursión que llevar a los lobatos a un curso de agua cercano que representará al legendario río Waigunga. Como en el cuento, la zona cercana a las orillas debe ser terreno neutral. Cada dirigente estará ubicado a una distancia equivalente del curso en tres direcciones distintas, por ejemplo: noroeste, norte y noreste. Un equipo debe representar a los gamos y el otro a los lobos. Estos deben tratarán de impedir que el agua que transporten los primeros en sus vasos llegue donde uno de los dirigentes. Para ello bastará con tocarlos, con lo que deberán derramar el preciado contenido. Tras cambiarse los papeles ganará el equipo que haya acumulado más agua.

Juego.- La aldea

Material.- todo aquello que los lobatos puedan imaginar

Lugar: al aire libre, de día

Participantes: todos los lobatos divididos en 2 equipos

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Dar a conocer a los lobatos nociones básicas sobre signos de pista

Previo al inicio de la actividad, se trazarán tres recorridos con pistas preferentemente de elementos naturales. La aldea corresponde al lugar donde viven los padres de Mowgli. que en este caso será al fin de pista común. Cada equipo, que representa a Mang,



Asociación de Scouts de México Grupo 50



Bagheera y Mowgli respectivamente, tratar de llegar primero hasta él. En caso de empate, cada equipo deberá elegir un representante que deberá enfrentarse a Buldeo el cazador, representado por un dirigente, en una pelea de pañuelos. Aquí el que obtenga la victoria o haya tardado más en ser derrotado será el equipo ganador.

Juego.- Seguir una pista

Material.- gises y ramitas

Lugar: al aire libre, de día

Participantes: todos los lobatos divididos en 2 o mas equipos

Objetivo intermedio.-

- Llevar a cabo actividades de la insignia de vida al aire libre
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Dar a conocer a los lobatos nociones básicas sobre signos de pista



SAN FRANCISCO EN NUESTROS DIAS

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

- Lograr que los lobatos identifiquen a San Francisco de Asís como una persona preocupada del cuidado y protección de la naturaleza
- Lograr que los lobatos descubran la importancia de la naturaleza para la vida del hombre y se interesen por su cuidado y protección.
- Mostrar a la comunidad el interés de los lobatos por la protección del medio ambiente
- Reforzar en los lobatos, a través de un compromiso, el valor de la naturaleza y la necesidad de su cuidado y protección.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primera parte (en la unidad)

'SAN FRANCISCO EN NUESTROS DÍAS'

Esta parte consiste en tres reuniones, en las cuales se realizan las siguientes actividades:

En la **primera** reunión el equipo de dirigentes motiva a toda la Unidad con la vida y obra de San Francisco de Asís, para lo cual puede usar distintas técnicas, tales como relatos, juegos, representaciones teatrales, etc.

Luego, los dirigentes presentan a los lobatos los temas propuestos (ver anexo 2), los que son algunos temas por los que San Francisco de Asís se preocupara hoy en día. Así, el niño no pierde la relación entre la motivación y el trabajo a realizar. Estos temas son una sugerencia, ya que los niños podrían sugerir otros de su interés. Ya con los temas en conocimiento de los niños, el equipo de dirigentes separa a la Unidad en grupos de interés según los diferentes temas. Estos grupos se dedican entre ésta y la segunda reunión a investigar y a recolectar información sobre el tema que el grupo eligió.



Asociación de Scouts de México Grupo 50



En la **segunda** reunión toda la Unidad elige el tema que los representará en la segunda parte de la actividad, de acuerdo a la presentación que realice cada grupo de interés. Una vez elegido el tema, la Manada se separa en grupos de interés para realizar las siguientes actividades:

1. continuar la investigación
2. crear un lema
3. realizar dibujos
4. crear canciones
5. crear consignas
6. confeccionar pancartas

La **tercera** reunión tiene como objetivo que toda la unidad realice un gran lienzo (anexo 3), en el cual irá el lema creado por la Unidad y los dibujos realizados para esto. Este lienzo representará a la Manada en la segunda parte de esta actividad, donde habrá un lugar dispuesto para la colocación de estos lienzos.

Segunda parte (a nivel territorial)

'CAMINATA Y ENCUENTRO POR UN MUNDO MEJOR'

Esta parte de la actividad es de carácter masivo, involucrando a la mayor cantidad de Manadas posibles en una caminata por tu localidad, para mostrar a la comunidad la necesidad y la importancia de cuidar el medio ambiente.

Luego de esta caminata se realiza un encuentro en el que, entre otras actividades, se asume el compromiso y se construye el rompecabezas gigante con la imagen de San Francisco y su relación con la naturaleza. (como el dibujo)

Los Distritos y Zonas ya cuentan con la información necesaria para realizar el evento, incluyendo el organigrama del equipo del evento, la difusión externa, etc.

Tercera parte (en la unidad)

'TESTIMONIO Y PROYECCIÓN'

Esta última parte es un desafío. Consiste en cumplir y mantener el compromiso adquirido como lobatos y como Unidad. Además permite una reflexión sobre la relación que tiene San Francisco de Asís con la actividad en la que acaban de participar.

Para el logro de esto se realiza la siguiente actividad:

Primero el equipo de dirigentes pondrá a disposición de los niños todo el material que tenga sobre el encuentro, tales como fotos, recortes de prensa, revistas, afiches, etc. Con este material y el que los niños hayan traído se hará una conversación, en donde los niños explicaran lo que vieron y sintieron del momento que refleja la foto o lo que estén mirando en ese instante. Con esto podrán motivar a la unidad para seguir con la actividad.

Luego, se confecciona un diario, el que puede constar de dos partes. La primera puede llevar toda la información recolectada por los niños y en la segunda se puede incluir el compromiso de cada uno de ellos. La forma de expresar el compromiso puede ser como ellos quieran; por ejemplo, un dibujo, escribir algo, un recorte que muestre la naturaleza como se encuentra ahora y otro que muestre como quieren dejarlo. Este diario puede tener la dimensión que la unidad quiera y recomendamos exponerlo al resto del grupo y la comunidad para que los niños sientan y consideren más el compromiso asumido.

ANEXO 1

MOTIVACION: 'Una viaje de San Francisco a nuestro tiempo'.

Hace 815 años, nació en Asís un niño llamado Francisco. Su gran cualidad, el Amor a Dios, lo demostró dejando el lujo en que vivía y dedicarse por completo a vivir con lo necesario.

San Francisco es conocido como el Santo que hablaba con los animales y el que vivió amando y cuidando a la naturaleza. Para que lo conozcan mejor les contaré la siguiente historia.

Estando en el cielo, San Francisco tuvo la inquietud de saber cómo vivían en la tierra sus amados hermanos animales y su amiga naturaleza. Le pidió al hermano asno que lo acompañara y juntos emprendieron el camino a ésta.

Al llegar a la tierra, San Francisco dejó al hermano asno en un lugar seguro y comenzó la búsqueda de sus amados animales y campos en flor.

Al regresar se lamentaba diciendo: ¡Hay hermano asno, que naturaleza!

Hermano Francisco ¿Por qué te lamentas tanto? ¡Tu, el más alegre de todos nosotros!

Hermano asno, quise saber de mis hermanos, y les visité pero... en el camino asistí al hermano gorrión que caía luego de haber recibido una pedrada; él me decía: "¿Qué mal le hice al niño con mi canto que me hirió tan violentamente?"

Y yo no supe que decirle; 'solamente le dije que no se moviera de lugar en que lo escondí. "¡Te das cuenta! Lo escondí. Y pensar que antes fue el amo de los cielos. Luego quise preguntarle al niño el porque de su reacción contra un ser indefenso y me contestó: "No puedo jugar, no puedo correr y este aire me da tos, solo me podía entretener matando pájaros". ¡Te das cuenta hermano asno! Tan pequeño como el hermano gorrión y con tanta indiferencia en su corazón

¡Solo quería entretenerse a costa de una vida hermosa! Más adelante el hermano perro me ladró diciéndome que tenía que defender los bienes de su amo, o este le echaría a la calle previo a una paliza, ¡Qué ... ! ¡¿Mis hermanos son mis enemigos? Y eso no es todo, mis hermanas plantas crecen apretadas en un macetero y ya no se percibe su aroma. Además, la madre tierra está ahogada de tanta suciedad que produce el hombre, si apenas puede respirar. - ¡Qué tristeza hermano Francisco, y ¿viste al hermano caballo?

Sí, le vi ...



Asociación de Scouts de México Grupo 50



y ... bueno ¡cuéntame!

También se quejaba de su amo el hombre, le han puesto mucha carga para llevar y si no se apura, le dan latigazos.

Pero y ¿qué hará hermano Francisco?

Le pedí al creador que me ayudara y llegué a la conclusión que el futuro de todos es el de aquel niño triste.

¿Qué?, no lo puedo creer, si ese niño no tiene sentimientos, ¡Nada bueno se puede esperar de él!

Hermano asno, el hombre nace bueno; los niños son buenos, espontáneos y sinceros. El con su actitud solo está reclamando a su manera, que no es feliz en esta Tierra. Por eso él, junto a muchos otros niños más, quieren empezar a cambiar todo esto. Este va a ser su compromiso con nuestra amada tierra y especialmente el lugar donde viven.

ANEXO 2

A continuación les presentamos algunos temas importantes con los que podrían comprometer a los niños con el cuidado y protección de la naturaleza.

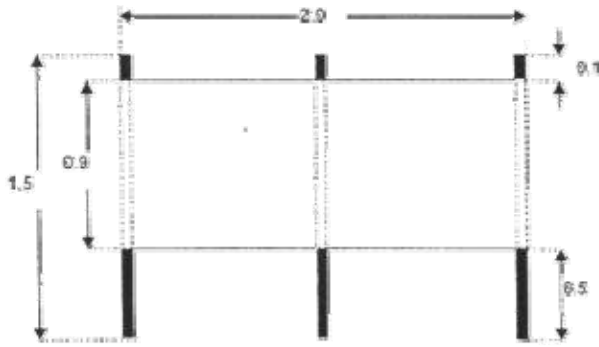
Agua pura	Cuidemos el agua	No contaminemos el aire
Animales en extinción	Cuidemos el aire	No quemar basura
Flora en extinción	Contaminación de ríos	Contaminación de playas
Agotamiento del suelo	Contaminación de la ciudad	Prevención de incendios
Calles y plazas	Contaminación acústica	Capa de ozono

ANEXO 3

Confección de lienzo:

El material a utilizar puede ser un género de cualquier color y tipo de textura. Sus dimensiones son: 2,0 m. de ancho por 0,90 m. de largo. Para pintar el lienzo les podemos sugerir: pintura, témpera, plumones, tierra de color, cal, pintura de genero, tiza

Como recomendación para el buen y cómodo manejo de este lienzo, les pueden colocar 3 palos de aproximadamente 1,5 mts. de largo, los cuales pueden ser de escoba, coligues, etc.



El diseño interior del lienzo es de exclusiva responsabilidad de la Unidad. Se recomienda incluir un texto alusivo al tema trabajado, y alrededor dibujos realizados por los niños.

JUEGO: San Francisco y el Lobo

Se motiva con la narración de la historia del hermano lobo. Al terminar se cambia el final por la siguiente situación:

Pero, cierto día, un grupo de niños, de esos que no respetan la naturaleza y que no quieren a los animales, comenzó a molestar al lobo, tirándole la cola y las orejas, pegándole con palos, etc. El hermano lobo, no pudo resistir más y mordió a uno de los niños. Muchas de las personas que se oponían a que el lobo estuviera en el pueblo estaban cerca, y comenzaron a apedrear al lobo, que tuvo que salir arrancando hacia las colinas para ocultarse. Luego, tomaron al niño y se lo llevaron a San Francisco culpándole de la desgracia. Este tomó al niño, curó sus heridas y salió en busca del lobo. Tenía que encontrarlo antes de que las partidas de campesinos que se habían organizado le dieran muerte al lobo.

Preparación:

Lugar: Extenso y con abundante vegetación.

Material: tarjetas con señales de pistas y mensajes. Las señales de pista, se pueden hacer también con piedras y palos, pero deben quedar muy claras, y de tal manera construidas y ubicadas, que no haya posibilidad de que un distraído las desarme.

Número de equipos de búsqueda:

San Francisco, y varios franciscanos (amigos del lobo).

San Buenaventura, y varios franciscanos (amigos del lobo).

e) El alcalde, y varios ciudadanos ilustres (enemigos del lobo).

Desarrollo: Se trazan tantos caminos como se crea oportuno. Todos van dirigidos por las pistas y mensajes al escondite del lobo.

El lobo puede ser representado por un paquete de dulces o un asistente disfrazado de lobo.

La eliminación por peleas, se inicia al descifrar el último mensaje mientras se busca al lobo.

Es necesario que las tarjetas de mensajes que corresponden a cada seisena, sean de colores diferentes, de tal manera, que no se de el caso de que un equipo tome una



Asociación de Scouts de México Grupo 50



tarjeta que no le corresponde. Pueden ser alrededor de 7 tarjetas con mensajes y las señales de pista que se crean oportunas.

Una vez que un equipo que haya encontrado su último mensaje, puede comenzar a eliminar. Ningún equipo que no haya encontrado su último mensaje puede sacar al lobo de la cueva, y pelear. El equipo que saca al lobo de su cueva debe llevarlo hasta el pueblo (lugar donde se haya el jefe del juego). El jefe de seisena debe acompañar al lobo durante todo el trayecto. Si es eliminado, el jefe de seisena que lo eliminó intentará llevar al lobo hasta el pueblo.

Si todos los seiseneros son eliminados, el lobo debe quedarse en el mismo lugar donde fue eliminado su último acompañante, esperando que su seisenero recupere su vida.

Consideraciones

Una vez que el lobo llega al pueblo se puede hacer un juicio al lobo, donde los jefes de Manada serán los jueces. Cada seisena deberá nombrar un abogado para el juicio y los enemigos del lobo un fiscal de franciscanos.

Su objetivo es realizar una actividad de expresión, donde se profundice el contenido de la historia, el amor a la naturaleza y el cuidado de ésta. Se apuntará el mejor alegato si se desea, aunque el objetivo de esta actividad no es la obtención de puntos.

Sistema de eliminación: Lucha de escalpos y se puede recuperar vida. San Francisco, San Buenaventura, el Alcalde y Conde (los seiseneros): llevan un escalpo en la cabeza para distinguirse de los demás jugadores.

En caso de que una seisena de un bando (amigos del lobo y enemigos del lobo), encuentre al lobo, las otras seisenas del mismo bando, deben ayudar a llevar al lobo al pueblo, pero no puede reemplazar al seisenero que acompaña al lobo si este es eliminado.

El Alcalde y el Conde: eliminan y son eliminados por: San Francisco, San Buenaventura, (seisena).

Amigos del lobo: eliminan y son eliminados por: enemigos del lobo, alguaciles y ciudadanos ilustres.

Enemigos del lobo: elimina y son eliminados por: amigos del lobo, y por los franciscanos.

Al encontrar al lobo, el único que puede sacarlo de la cueva es el seisenero. El resto de la banda debe tratar de proteger al acompañante del lobo, ya que sus contrarios tratarán de eliminarlo.

Puntuación:

Encontrar al lobo. 20 ptos.

Llevar al lobo al pueblo. 30 «

El bando, mensaje o pista descubierta. 5 «

Mensaje o pista descifrada. 7 «

Muertos (puntaje al que lo eliminó) 1 «

Se necesita que un asistente lleve un registro de los caídos por bando que llegan a recuperar vida. Se puede, si se quiere, dar 10 puntos al ganador del juicio.

Relatos de San Francisco de Asís

Hermano Lobo

Cuando San Francisco vivía en la ciudad de Gubbio, apareció por los alrededores un lobo grandísimo, terrible y feroz. El lobo no sólo devoraba las ovejas que los pastores llevaban a pacer, sino que a menudo atacaba a los hombres.

Los habitantes de Gubbio temblaban de miedo, sobre todo cuando el lobo merodeaba por las murallas de la ciudad. Cuando la gente salía fuera de las murallas, iba armada con palos y horcas corno para pelear en la guerra. Y sin embargo, si uno se encontraba solo frente a aquella terrible fiera, era incapaz de defenderse y el lobo le devoraba. Nadie se atrevía ya a salir de la ciudad y ni siquiera de casa. San Francisco, compadecido de aquella pobre gente, decide salir al encuentro del lobo. Los ciudadanos se lo desaconsejan: -¡Por Dios! ¡No vayas! ¡El lobo te devorará! Pero San Francisco toma consigo algunos compañeros y, haciendo el signo de la cruz, sale fuera de las murallas confiando en Dios. Después de un trocito de camino los compañeros le abandonan porque tienen miedo de ir más adelante. San Francisco, por el contrario, sigue caminando hacia el lugar donde solía estar escondido el ferocísimo lobo. Los habitantes de Gubbio se suben a las murallas para ver cómo iba a terminar aquello. Y decían entre ellos:

-El lobo devorará seguramente a nuestro San Francisco. El lobo, percibiendo todo aquel jaleo, sale de su guarida rechinando los dientes. Está tan furioso que deja caer espumarajos de la boca.

Echa a correr hacia San Francisco. Tiene los ojos encendidos de rabia. San Francisco no está armado. No tiene ni siquiera un palo. Lleva los brazos cruzados sobre el pecho. El lobo se para delante de San Francisco. El santo levanta mano y hace la señal de la cruz en dirección al lobo, y luego le dice con voz decidida:

-¡Ven aquí, hermano lobo! Te ordeno que no hagas daño ya, ni a mí ni a ninguna otra persona. San Francisco mira al lobo en los ojos. El lobo entonces cierra la boca, mete el rabo entre las patas y se acerca cabizbajo a San Francisco. Y cuando llega a los pies del santo, se acocha como un perrito. San Francisco le habla así:

-Hermano lobo, has hecho mucho daño. Has matado a muchas criaturas de Dios sin su permiso. Has devorado a las bestias y hasta has tenido el atrevimiento de matar a hombres y niños. Por esta tu maldad merecerías que te ahorcasen como a un asesino. La gente de esta ciudad murmura y grita contra ti, y en este territorio todos te son enemigos. Pero yo quiero, hermano lobo, hacer la paz entre ti y los habitantes de Gubbio. Si tú no vuelves a ofenderles, ellos te perdonarán tus pasadas fecharías. Los ciudadanos, desde lo alto de las murallas, oyen las palabras de San Francisco y todos se quedan boquiabiertos de estupor.

El lobo, a las palabras del santo, mueve el rabo, agacha las orejas e inclina la cabeza, como para dar a entender que acepta lo que el santo ha dicho.

San Francisco continúa:

-Hermano lobo, yo te mando que vengas ahora mismo conmigo, sin dudar. Tenemos que firmar esta paz entre ti y el pueblo de Gubbio.

San Francisco da media vuelta y se encamina hacia la ciudad. El lobo le sigue detrás como un perrito domesticado. A todos se les escapa un «¡Oh!» de maravilla.

En seguida la noticia de la conversación del lobo se esparce por la ciudad. Los que habían permanecido escondidos en casa salen fuera, y todos se reúnen en la plaza. Hacen corro alrededor de San Francisco y del lobo. Los niños están en primera fila, curiosos de ver desde cerca aquel lobo grandísimo, terrible y feroz. San Francisco dice dirigiéndose a la gente: -Oíd, hermanos míos. El hermano lobo que está aquí delante de vosotros me ha prometido hacer la paz con todos; pero vosotros debéis prometerle que le vais a dar cada día el alimento necesario para quitarle el hambre. Yo os garantizo que el hermano lobo mantendrá la promesa de no volver a molestaros. El pueblo aplaude y acepta las condiciones del pacto.

San Francisco se dirige al lobo, que durante todo el tiempo ha permanecido de pie y con la cabeza gacha:

-Y tú, hermano lobo, ¿Prometes solemnemente observar el pacto de paz? ¿Prometes que ya no volverás a molestar ni a los hombres ni a los animales ni a ninguna otra criatura viviente? El lobo entonces dobla las patas delanteras, se arrodilla, inclina repetidamente la cabeza, mueve el rabo y agacha las orejas. Con todos estos gestos quiere demostrar, en lo posible, que observará el pacto.

San Francisco añade:

-Hermano lobo, quiero que me prometas mantenerte fe a estas condiciones aquí ante todo el pueblo. Entonces el lobo, de pie, levanta la pata delantera derecha y la pone en la mano del santo. San Francisco estrecha fuertemente la pata del lobo. Toda la gente aplaude. Los niños se acercan al lobo y empiezan a acariciarlo. El lobo jame la mano de los niños, exactamente como un perrito domesticado.

Algún chiquillo, más valiente, monta sobre el lomo del lobo. Desde aquel día el lobo vivió dentro de la ciudad de Gubbio. Entraba en las casas. Iba de puerta en puerta. Jugaba gustosamente con los niños. Nadie le molestaba y él no hacía mal a nadie. No se rabiaba ni siquiera cuando los niños, jugando, le tiraban del rabo. Ni siquiera los perros le ladraban. Los habitantes de Gubbio, de acuerdo con lo prometido, se preocupaba a porfía, de darle de comer todos los días. Pasados algunos años, el hermano lobo murió de viejo. Una mañana le encontraron tendido ante la puerta de la ciudad.

Cuando se esparció la noticia de la muerte del lobo, todos se entristecieron porque se habían acostumbrado a querer al lobo. Muchos lloraron. Sobre todo los niños.

Caza franciscana (en la noche)

Llega un fraile amigo de S. Francisco que lleva a la manada a un lugar tranquilo donde se sientan en círculo y hacen cantos franciscanos. En silencio las seisenas guiadas por un viejo lobo inician el recorrido para buscar a los personajes importantes de la vida de S. Francisco que les hablaran de él.

Cada personaje (vestido como tal) estará al lado de una antorcha y cuando llegue cada seisena empezará a hablar sobre "su visión de San Francisco", la naturaleza y su vida.

Personajes:

Santa Clara
Bernardote



Asociación de Scouts de México Grupo 50



Hermano León
Lobo
Tórtola

La seisena debe estar en silencio y se sienta en semicírculo al frente del personaje.

Terminado el recorrido por las bases se reúnen todos en el punto inicial donde reciben un recuerdo y se recita la oración de S. Francisco.

Recuerden a los lobatos que esta es una noche especial y entonces hay que ir a acostarse en el mayor silencio recordando lo que hemos visto y oído.

Juego de catequesis (todo el día)

Se desarrolla en el lugar donde se ha decidido pasar el día.

En la Mañana: Llega un VL vestido como S. Francisco y empieza a rezar lo disturban el canto de los Pájaros a los cuales les pide que se callen un momento para que recen con él.

S. Francisco se retira y a cada seisena se le entrega un mensaje donde se le pide:

que hagan una representación y un canto sobre la predica a los pájaros

construyan un nido cada uno (con material natural)

buscar el texto del evangelio de Mateo 6,26 y lo escriban en el cuaderno de caza

Cuando todos han terminado se hace un canto franciscano.

Pausa: Almuerzo franciscano (pan, queso, manzanas).

Vuelve el fraile que ha dado inicio a la actividad y explica a los lobatos que en este día tan especial queremos ser como S. Francisco.

En la Tarde: S. Francisco está en San Damián y escucha a Jesús que le habla. Desde ese momento decide de ser pobre y de comer solo lo que le dan como limosna.

Carrera transportando piedras para construir la Iglesia (por seisena y vendados)

Kim olores (el plato de S. Francisco)

A este punto todos los viejos lobos se tomarán por la mano para formar una cadena y empezarán a cazar a los lobatos para hacer nuevos amigos a S. Francisco.

Listado de juegos de desfogue

Piedras	Futbol con los pies atados
Valpulearlos	zapatazos
Veneno	Gemelos
Caramelos y carnicas, aguila 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 seisena, 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 seisena se toman de la cintura, poniendo un pañuelo en la última niño y la seisenera, tratará de tomar los demás pañuelos de las otras seisenas

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 manada 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 manada 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 manada 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 manada en 2 se toma un lobato que va a ser el atrapador, tiene que ir atrapando a los demás lobatos 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 lobato 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 coronó al rey.

Juego.- 3 Picos

Material.- cuerda

Objetivo intermedio.-

La manada 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 manada 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 lobatos 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 manada 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 lobatos (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 seisena y deberán de llegar al lugar indicado, la primera seisena que llegue ganaba

Juego.- El bombardeo

Material.- globos con agua

Objetivo intermedio.-

Se coloca toda la manada 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 lobatos a la otra base y el scouter tratará de darles con los globos sin salirse del círculo, gana la seisena 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 lobatos 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 lobatos 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 manada 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 lobatos, estarán dando vuelta al círculo y tienen que tocar a un par de lobatos 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 seisena

Objetivo intermedio.-

Por relevos los lobatos 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 seisena que termine primero

Juego.- Relevos para comer donas

Material.- una dona por lobato

Objetivo intermedio.-

Poner en un hijo colgado a la altura de los lobatos 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 seisena

Objetivo intermedio.-

Deberán salir uno por uno 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 seisena 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.-

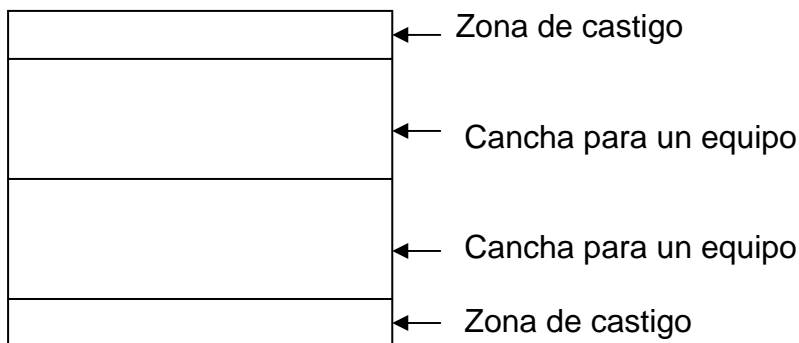
Se deben de delimitar los límites para poder correr en el campo

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 seisena que va a tratar de pasar un muro que serán las seisenas sobrantes, la seisena escogida se va a colocar a unos 10 metros de distancia, enfrente del muro en cuanto suena el silbatazo sale corriendo la seisena 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 lobatos 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 nombrados 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.-

- Estimular la cooperación, la flexibilidad y el sentido del equilibrio.

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 mi" 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 seisena al centro, cerrando los demás el círculo, se trata de pegarle a los lobatos de adentro con cualquiera de las 2 pelotas gana la seisena 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 seisena

Juego.- Taches

Material.- un bote

Objetivo intermedio.-

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

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

- Mide el riesgo en las acciones que realiza
- Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad
- Disfruta las actividades al aire libre
- Demuestra interés por la práctica de los deportes
- Se integra con entusiasmo a los juegos colectivos
- Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices
- Resuelve los conflictos con sus compañeros sin recurrir a la fuerza
- Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder
- Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas
- Demuestra por distintos medios que retiene las experiencias que ha vivido
- Manifiesta por distintos medios sus aptitudes
- Aprecia lo que es capaz de hacer
- Reconoce y acepta sus errores
- Participar en actividades que le ayudan a descubrir sus logros
- Comprende la importancia de las tareas que asume para incrementar sus logros
- Acepta las sugerencias de sus padres, profesores y dirigentes destinadas a corregir sus errores
- Expresa frecuentemente su alegría



Asociación de Scouts de México Grupo 50



- Participa con alegría en las actividades de la Sección
- Manifiesta su humor sin reírse de sus compañeros
- Identifica sus principales capacidades y limitaciones
- Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- Valora el significado de sus logros
- Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- Cumple generalmente las tareas que asume
- Acepta de buen ánimo las dificultades
- Comparte con alegría sus logros y los de sus compañeros
- Contribuye a que su Sección manifieste su humor sin agresividad
- Mantiene buenas relaciones con sus compañeros de Sección
- Mantiene buenas relaciones con sus compañeros de Sección
- Expresa espontáneamente sus emociones y sentimientos
- Acepta las distintas opiniones de sus compañeros
- Se adapta con facilidad a las relaciones de afecto que se producen en su Sección
- Demuestra capacidad para hacer amigos
- Está generalmente dispuesto a compartir con todos
- Ayuda a los compañeros más nuevos a integrarse en la Sección
- Aprende a reflexionar antes de actuar
- Manifiesta buena voluntad y disposición a ayudar a los demás
- Manifiesta respeto por las opiniones de los demás
- Se integra con entusiasmo a los juegos de observación
- Manifiesta interés por conocer y manipular objetos
- Participa en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda
- Participa continuamente en juegos educativos de distinto tipo