

## JUEGOS DE VELOCIDAD

### AGARRAR LA COLA

**Material:** Una cuerda o cola de tela para cada patrulla o seisena.

**Desarrollo:** Cada patrulla se coloca en fila detras de su piloto. Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de patrullas.

Cualquier patrulla en que se separe la cadena serán descalificados. La patrulla ganadora será la que haya conseguido un mayor número de colas.

### CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS

Este es un juego especialmente indicado cuando se este en habitaciones grandes o fuera con un gran número de chavales. Dividelos en dos equipos y ponlos unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa".

Si se esta en una habitación no pongas la "casa" demasiado cerca de la pared o de lo contrario se harán daño contra ella.

Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas.

Se va contando una historia, de repente en el argumento si dices grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos. Si gritas cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas.

Si gritas cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en el madio mirandose unos a otros. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores.

Nota: el nombre original del juego es CRABS CROWS AND CRANES que tiene la ventaja de poder alargar la R con lo cual consigues unos momentos muy divertidos, al traducirlo al español esta circunstancia se pierde por lo que sería recomendable que cada uno cambiase los nombres según le parezca, para poder conseguir un efecto similar al del juego original. Por ejemplo, caramelos y canicas.

### CHICOTE SCOUT

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín 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 pañuelín a la presa, dándole de "chicotosas".

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 pañuelín 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 pañuelín del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

## ESPALDA CONTRA ESPALDA

Este juego va por parejas. Cada componente de la pareja deberá estar tocando la espalda del compañero con la suya propia. La carrera es de ida y vuelta. Uno ira de cara en la ida y el otro en la vuelta. Si las espaldas dejan de tocarse se vuelve a empezar.

## CÍRCULOS COLOREADOS

**Material:** 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

**Desarrollo:** Divide a la tropa o manada en dos equipos iguales y diles que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color. El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.

Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped,

Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata.

Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

## INSTINTO ANIMAL

Cada miembro de un equipo será un tipo de animal. Debe moverse imitando al animal en un recorrido y llegar antes que el resto de los mismos animales de los otros equipos. El equipo con los animales más rápidos gana el juego. **Burro:** A cuatro patas e imitando el sonido del burro.

**Pato:** Andando con los dos pies en ángulo recto haciendo cuac sin parar. **Perro cojo:** Andando con las dos manos, un pie y ladrando. **Oso:** Sobre las cuatro patas moviendo la mano y el pie del mismo lado a la vez. **Cangrejo:** De espaldas al suelo, apoyando las manos y los pies en el suelo y andando de espaldas. **Elefante:** Sobre las cuatro patas, que deben estar absolutamente rígidas. **Rana:** De cuclillas, apoyando las manos, juntas, por dentro de las piernas. Las manos y los pies van juntos entre sí.

## LA CIUDADELA

**Desarrollo:** Se dividen el dos equipos diferenciados (pañoleta-no pañoleta, mangas remangadas-no remangadas,...). Se hacen dos campos, en el cual habrá una zona central grande en la cual pueden estar los dos equipos y dos zonas, una para cada equipo en los cuales no podrá entrar el equipo cuya zona es colindante a esta zona de defensa.

**Material:**

- Pañoletas o pita.
- 2 tesoros como banderines, gorras, jersey,...

**Objetivo:** Coger un objeto de la zona de defensa del equipo contrario y traerlo a la propia.

---

**Reglas:** Todos se pondrán las pañoletas o pita en la culera del pantalón a modo de cola. Una persona está viva mientras tenga una cola, en caso contrario tendrá que agacharse y esperar a que un miembro de su equipo le de una robada a un miembro del otro equipo. Cuando una persona consiga entrar en la zona de defensa del equipo contrario estará a salvo de ellos, ya que estos no podrán entrar en ella. Para marcar punto se deberá llevar el tesoro a la propia zona de defensa. Si se le quita la cola a uno que lleva el tesoro, este se devuelve a su lugar de origen. Uno que haya robado una cola y le quiten la suya podrá ponersela.

## **VIAJE DE ESPALDAS**

Este juego es por tríos. El del centro ira de frente y los otros dos, uno a cada lado de espaldas cogidos por los brazos. El primer trío que llegue gana.

## **LAS COLAS DE SHERE KHAN**

Se divide a la gente en equipos de 6 o 7 personas. Cada uno de los grupos forma una cola agarrándose de la cintura. El cabeza de cola tiene que intentar coger a los últimos de las demás colas. Cuando una cola coge a otra, la persona cogida se transforma en cabeza de la cola "cazadora". Gana la cola que tras un determinado tiempo tiene mas miembros.

## **LAS CUATRO ESQUINAS**

**Material:** 4 Pañuelines, 1 Balón

**Desarrollo:** Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelines. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelines.

Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.

---